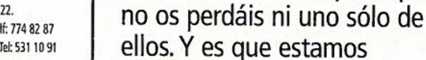

PLAYSTATION · NINTENDO 64 · DREAMCAST · PS2 · GAME BOY · GAME CUBE · XBOX
HOBBY CONSOLAS
Nº 110 - 450 Ptas. - 2,70 €
PREVIEWS PS2
Tekken TT
Ridge Racer V
Moto GP...
así son los juegos de la nueva consola de Sony
ALUVIÓN DE NOVEDADES
Zelda 2
Dino Crisis 2
Quake III
Mario Tennis
Tomb Raider V
Digimon
Jet Set Radio
Half Life...
¡y muchos más!
HOBBY PRESS
8 424094 810017
Llegan las nuevas versiones de FIFA e ISS
EL FÚTBOL ES ASÍ
Directo desde Japón: Sillent Hill 2 y Daytona USA 2000


RAYMAN 2 PARA
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
PlayStation
Ubi Soft
PAL
¿AÚN NO TE HAS
RAYMANIZADO?
RAYMAN
WWW.RAYMAN2.COM
Ubi Soft
© 2000 Ubi Soft Entertainment y PlayStation son marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Sumario Número 110

www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS



Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Rubén J. Navarro (**Jefe de Sección**), Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Sole Fungairiño (**Jefe de maquetación**), Beatriz Fernández
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Jorge Portillo, Olga Herranz, Sergio Herrera, Javier Navas, Fco. Javier Gamboa
Corresponsales: Christophe Kagotani (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

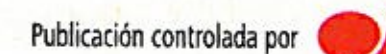
PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 01/2001

Argentina. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
Chile. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
México. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
Portugal. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
Venezuela. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**


Editorial

EL TAMAÑO NO IMPORTA

No os podéis ni imaginar el problema con que nos hemos encontrado este mes para meter, en las 180 páginas que tenéis en vuestras manos, la avalancha de juegos que hemos recibido en la redacción. Ha sido un dura labor de selección y una tarea, como quien dice, de meter "a presión" la ingente cantidad de títulos que nos han enviado las compañías. Pero si ahora ha sido complicado, imaginaos lo que nos espera a partir del mes que viene, cuando la maquinaria de PS2 ya esté en marcha y los comentarios detallados de sus juegos se sumen a los del resto de consolas. Y sólo de ponernos a pensar en el año que viene, cuando lleguen GameCube, XBOX y compañía… se nos ponen los pelos de punta.

Por eso, porque cada vez hay más juegos y a este paso la revista va a tener el grosor de La Biblia, nos hemos planteado una reestructuración en el espacio que se le dedica a cada juego. Sin perder el rigor y la amplitud informativa que nos caracteriza desde el primer número, veréis que la cantidad de juegos que ocupan dos páginas o más va a ser menor. Esto no significa que el resto de juegos que ocupen menos espacio vayan a ser malos lanzamientos, ni mucho menos. Pero creemos que es mejor hacerlo así para poder cubrir el número cada vez más creciente de títulos, para que no os perdáis ni uno sólo de ellos. Y es que estamos viviendo el momento más glorioso y emocionante del mundo de los videojuegos y todos, absolutamente todos los detalles que os podamos contar del mismo son importantes. Y como siempre, aquí vais a encontrar lo mejor.

Móviles

LA QUINTA COLUMNA

Lo que nos faltaba. Si ya teníamos teléfonos móviles hasta en la sopa -juro que he llegado a ver a alguno hablando con dos móviles a la vez- ahora resulta que también se van a convertir en máquinas para jugar. Sí, ya sé que los últimos modelos traen algunos jueguecitos sencillos para pasara el rato, pero de lo que ahora hablamos es de juegos más complejos, que además se van a aprovechar de las líneas telefónicas para explotar las posibilidades online.
En Japón, donde últimamente parece que más que adelantados van desenfrenados, el gran triunfador del pasado Tokyo Game Show fue un teléfono móvil llamado "i-mode", un modelo de NTT con internet y sistema de video incorporado. Casi "na".
Pero claro, sería injusto echar toda la culpa de esta locura tecnológica a los japoneses. Aquí en Europa, el español Juan Montes, vicepresidente y responsable de desarrollo de Sony, uno de los artífices del éxito de PlayStation por estos lares, no se ha resistido a la seductora oferta de Motorola, que va a crear su propia división de juegos para móviles. Y además, los ingleses de Eidos, compañía íntimamente ligada a las consolas, acaban de anunciar el lanzamiento de un juego de PC en versión "móvil". Eso por no hablar de la interconexión entre las actuales consolas (como es el caso de PS One) y los dichosos teléfonos. Vamos, que si alguno de vosotros todavía no tenía un aparatito de estos (cosa que dudo) y le gustan las consolas, ya puede ir pensando en hacerse con uno, y a ser posible de última generación, porque parece claro que el mundo de los videojuegos, o al menos parte de él, parece abocado a este camino.
Aprendeos estas siglas: WAP, Wireless Access Protocol. Esta es la tecnología que posibilita la transmisión de los datos de los juegos a través de los teléfonos móviles. Es la misma tecnología que permite acceder a internet desde el teléfono, como anuncian en la tele.
Es el futuro, amigos.

Manuel Del Campo

Madrid, el nuevo escenario de «MSR»

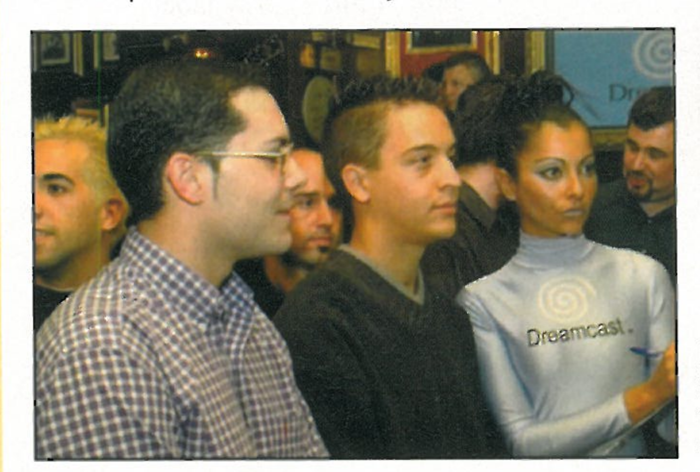
Deportivos y chicas en el Hard Rock Café

Como no podía ser menos tratándose de uno de los próximos bombazos de DC, Sega preparó una divertida fiesta para presentar «MSR» en un conocido local madrileño, a la cual asistió toda la prensa especializada del sector.
Lo mejor de la noche fue el emocionante torneo que organizaron los chicos de Sega, cuyo ganador recibió dos "pedazo" de billetes de avión para viajar a San Francisco, uno de los escenarios del juego.
No hace falta decir que nuestros intrépidos redactores dejaron el pabellón bien alto, y después de avergonzar a cuantos ilusos participantes que osaron enfrentarse a ellos... pues nada, que tuvieron que conformarse con el estupendo segundo puesto conseguido por Roberto Ajenjo.
Aunque, eso sí, no pudo haber mejor consuelo para nosotros que el de habernos pasado un buen rato jugando con bellezas como la que veis en la foto de abajo a nuestro lado...





Jose Ángel Sánchez, director de Sega España fue el encargado de presentar «MSR» a la prensa especializada.



Los redactores de Hobby Consolas demostraron, una vez más, que cuando tienen una belleza ante sus narices no dan pie con bola.

Todo el mundo alucina con las maracas de «Samba de Amigo»

Llega el nuevo simulador de "Machín"

Cuando se es redactor de una revista de videojuegos tan importante como Hobby Consolas, hay que estar dispuesto a todo: hacer largos viajes, posar en interminables sesiones de fotos con las azafatas... y lo peor de todo, probar nuevos "artilugios".
El último de estos periféricos que hemos podido "catar" son estas curiosas maracas que pronto tendréis oportunidad de probar, ya que se venderán conjuntamente con el próximo lanzamiento musical de Sega, «Samba de Amigo». Como veis, la cara que se te puede quedar después de echar unas partidas con este insólito aparato es de lo más "explícito", y es que resultan de lo más divertido.



Ni nuestra maquetadora Beatriz pudo resistirse a la tentación de bailar frente a la consola, y es que una vez que coges las maracas, es casi imposible soltarlas...

Nos visitan los protagonistas de Space Channel 5 y Crazy Taxi

¡¡¡Ulala bailó para nosotros!!!

Si muchos de nosotros ya estábamos enamorados de los movimientos que Ulala se marca dentro de los circuitos de Dreamcast, no podéis imaginar lo que nuestro corazoncito sintió cuando Hobby Consolas se convirtió en un improvisado escenario de «Space Channel 5», para que una espectacular Ulala de carne y hueso se marcase un increíble baile ante nuestros atónitos ojos (fijáos bien en la foto). Muchos fueron los que fanfarronearon acerca de fingir que lo hipnotizaba un Morolian para que la marchosa fémina viniera a rescatarle, pero el caso es que al final acabamos todos petrificados de verdad y ninguno se atrevió.
Sin embargo, no fue esa la única sorpresa de este mes: un par de días antes, vino a recogernos un alucinante Cadillac decorado al más puro estilo «Crazy Taxi», para dar una vuelta por las calles de Madrid. No podemos negar que durante unos segundos tuvimos la tentación de echar una partidita "real" con el flamante taxi, pero al final optamos por disfrutar viendo cómo la gente se nos quedaba mirando por las calles... ¡genial!



No sabemos qué nos gustó más, si pasear por las calles de Madrid en este cochazo o poder jugar con una DC a bordo.





Toda nuestra redacción se puso a bailar con la visita de esta espectacular Ulala al ritmo del "¡up, down, up, down, chu, chu, chu!".

La publi del mes

...Y el príncipe azul se convirtió en rana

No nos extraña lo más mínimo, porque como bien podeís ver en la publicidad japonesa de la tercera entrega de esta saga para DC, no hay nada como ser la camiseta del hada madrina. Desde luego si el juego es la mitad de espectacular que la foto, no dudamos que debe ser todo un bombazo en el país del sol naciente.Y si alguno sabe lo que masculla el muñequito...que nos lo diga.



Los más vendidos (Japón)

1. Dragon Quest VII .... (PS)
2. Eternal Arcadia .... (DC)
3. Mysterious Dungeons 2 .... (N64)
4. Ranch Story GB: Boy meets Girl .... (GB)
5. Koro Koro Kirby .... (GB)
6. Dino Crisis 2 .... (PS)
7. Yugioh Duel Monsters III .... (GB)
8. Fighting Illusion K-1 GP 2000 ...... (PS)
9. Kamurai .... (DC)
10. Pokemon de Panepon .... (GB)

Mola

• **¡Que por fin me hayáis cogido un e-mail!**
No, si cogerlos, los cogemos todos, pero es que si tuviéramos que publicarlos todos la revista ocuparía lo que la guía de teléfonos...

• **El «Space Channel 5»: ¡¡Up down up down chu chu chu!!**
Sobre todo cuando jugamos con la Ulala de carne y hueso, up down up down chu, chu right... (cachis, me he equivocado en la última).

• **El súper reportaje del súper «Final Fantasy IX».**
No fue nada hombre, cuestión de un ratito de juego por aquí, escribir otro poquito por allá, maquetación, impresión, y a las calles, chaval.

• **Haberme pasado «Final Fantasy IX». ¡¡Ya me puedo morir!!**
Hombre, si es tu deseo... ahora mismo voy a buscar mis Lugers de oro...

• **Poder mandaros este e-mail desde mi teléfono móvil, ¿a qué si?**
Pues sí que mola, sí, pero mejor aún será cuando Juan Montes en Motorola y otras compañías empiecen a sacar juegos "de verdad" para estos asombrosos aparatitos, ¿eh?.

• **El nuevo «FIFA», ¡con publicidad en las camisetas y todo!**
Sí, sí, pero ¿dónde está la publicidad de Dreamcast en las camisetas del Depor?

• **Que el protagonista de «Final Fantasy IX» se llame en la versión japonesa "Rubén".**
Sí, y en la versión española, el protagonista se llamará Zidane del Campo, y su amigo David, y habrá que raptar a la princesa Roberto...

• **La guerra que va a dar Dreamcast a las demás consolas.**
Pues estamos apañados: entre las que dan guerra y las que lanzan misiles, a este paso aquí se va a montar la III Guerra Mundial.

• **GBA, GameCube, PS2, X-Box, PSOne, ¡las quiero todas, qué locura! ¡Ahhhhh!**
Uff, y a mí que me parece que a algunos esto de la nueva generación les está afectando demasiado.

Ni fu ni fa

• Que tenga los dedos en tan buena forma y el pad en tan mal estado después de tantas sesiones de «Track & Field».
Por eso cuando el médico te pregunta que si haces ejercicio, tu le respondes: "No, pero fíjese que bíceps tengo en el anular, toque sin miedo, toque", ¿no?

• La X-Box, ¿ordenador o consola?
Ni lo uno ni lo otro: es un horno microondas especializado en asar ternera de Valladolid, de esa que se sirve con patatas fritas y tal.

• Que Nintendo sólo tenga como base a los mismos de siempre.
Sí, la verdad es que tener a Miyamoto en la compañía debe de ser un lastre terrible...

• La PS2: esperaba mucho más de ella.
¿Como qué? ¿Que te diera un beso por las noches y te acariciara mientras tú te acurrucas calentito en tu camita?

• Tener el «Final Fantasy IX» de exportación y no poder entender nada de lo que dicen los personajes.
Ni de lo que dicen los personajes, ni de comercio exterior, porque supongo que lo que habrás hecho es importarlo, no exportarlo... ¿no?

SUBEN

EL JUEGO ONLINE PARA DC, que con «Quake III» y «Speed Devils Online» recibe dos títulos que explotan las posibilidades de DC.

NINTENDO ESPAÑA, por lograr después de diez años que nuestro querido Link aprenda castellano.

LA NUEVA GENERACION de consolas que se nos avecina; más potencia y nuevas prestaciones para poder jugar los juegos del futuro.

BAJAN

LA ORIGINALIDAD DE LOS JUEGOS DE PLAYSTATION 2, que salvo honrosas excepciones, sólo van a ser secuelas de títulos ya conocidos de otros soportes.

Así que pasen 5 años...

¿Alguien se acuerda de Pippin?

Mario, en la cresta de la ola con su segundo plataformas para SNES y un RPG en ciernes, cedía parte de su protagonismo a la tercera parte de «Ridge Racer» (Namco no deja que la llama se apague). Por cierto, otro incombustible de Nintendo, Donkey Kong, dejó sin portada a un malogrado proyecto de Apple y Bandai: ¿Alguno recuerda a Pippin?



¿Y tú qué opinas?

El mes pasado os pedimos la opinión sobre las nuevas consolas (Game Boy Advance, Game Cube, PS One y XBOX). Estas son algunas de las más interesantes:

• Sobre GBA no hay mucho que decir, pues será la reina indiscutible en su sector, y no porque sea la única, sino por el buen hacer de Nintendo a la hora de crearla. ¿X BOX?, es potente y fácil de programar, pero dependerá en exceso de las demás compañías. Microsoft por ahora sólo sabe hacer juegos característicos de los PCs; su único fin es hacer negocio (en palabras de Miyamoto). Además, carece de las señas de identidad que poseen otras compañías del sector, y eso pesa lo suyo.
Sobre PS One, dudo que venda demasiado debido a temas no tratables en este momento, pero la idea y el diseño son muy buenos.
Y en lo referente a la GAMECUBE...
1º De los errores se aprende, y parece que Nintendo lo ha tenido en cuenta a la hora de crear esta excelente consola.
2º Mantiene sus señas de identidad tanto en el hardware (no DVD, sino MINI DVD) como en el software (un nuevo y revolucionario sistema de juego para «Luigi's Mansion»).
3º Posiblemente esta consola tendrá el más extenso y variado catálogo de videojuegos gracias a su facilidad de programación, lo que hará que todas las compañías estén encantadas de trabajar con ella, y además poseerá ciertas joyas como lo son la gran mayoría de los juegos creados por la propia Nintendo: «Zelda», «Mario», «Mario Kart», «Lilat Wars», etc....
(Miguel Ángel Pérez)

"GBA será la reina indiscutible por el buen hacer de Nintendo a la hora de crearla"

• El reportaje sobre XBOX me ha guiado por la senda de las decisiones, ya que según Jay Allard la DC estará en desventaja dentro de 3 años.
Sobre GameCube y GB Advance he de decir que me ha gustado mucho el reportaje. El diseño de ambos soportes me parece muy certero, en concreto la apariencia cubista de GameCube . En cuanto a PSOne, me hubiera gustado que fuera portátil y con soporte MiniDisc, pero como esas no son las intenciones de Sony, he de decir que veo acertada su política. Se trata de ahorrar costes reduciendo el tamaño y reactivar las ventas actualizando el diseño, aunque al mantener el precio, a uno se le pasa por la cabeza comprarse la DC por sólo 10.000 ptas más.
(Xavier Bergua Cortada)

Y para el mes que viene:
¿Qué os parece la irrupción de los teléfonos móviles en el mundo de los videojuegos?

Los más vendidos (España)

1	Virtua Tennis	(DC)
2	Parasite Eve II	(PS)
3	Pokemon Amarillo	(GB)
4	Final Fantasy VIII.	(PS Platinum)
5	Pokemon Snap	(N64)
6	Metal Gear Solid	(PS)
7	Tarzán	(PS Platinum)
8	Chase the Express	(PS)
9	Perfect Dark	(N64)
10	Sidney 2000	(DC, PS)

Datos proporcionados por Centro Mail.

Los más vendidos (Gran Bretaña)

1	Who Wants To Be A Millionaire	(DC)
2	Tony Hawk's Pro Skater 2	(PS)
3	Spiderman	(GBC, PS)
4	Pokemon Yellow	(GB)
5	Sydney 2000	(DC, PS)
6	Pokemon Pinball	(N64)
7	Rayman	(GBC, PS)
8	FA Premier League Manager	(PS)
9	Final Fantasy VIII	(PS)
10	Tomorrow Never Dies	(PS)

la web de moda

Te recomendamos que visites la web del «Mario Tennis», un completo website donde podréis participar en varios torneos, así como una página con fondos de escritorio de Digimon.

http://www.mariotennis.com
http://www.foxkids.com/tvshows/digimon/wallpapers/

En voz baja

(por Rubén J. Navarro)

¡Dios nos pille confesados! Nuestra querida **Lara Croft** ha decidido colgar sus bártulos de aventurera y, tras una oferta de un holding multimedia sudamericano, meterse a hacer "culebrones" por Internet. Bueno, lo cierto es que estoy bromeando, pero algo de verdad si que tiene esta noticia. Resulta que los chicos de Core han decidido darle un cambio radical a la serie **Tomb Raider** en cuanto llegue a PS 2 y convertirla en una especie de "serial" novelado. Me explico: sale el juego Tomb Raider Next Generation a la calle, nosotros lo compramos, lo terminamos y si queremos más ración de Lara, pues nos conectamos a **Internet** y nos bajamos los nuevos niveles que Core tiene preparados con más personajes, escenarios, etc. ¿Interesante, verdad?
Es evidente la confianza de la compañía inglesa en las posibilidades online de PS 2, y si ellos piensan así…
Los que están muy interesados en hacerse con la licencia de la nueva película de **El Señor de los Anillos** son Codemasters y Activision, aunque parece que va a ser Electronics Arts la que finalmente se lleve el gato al agua. En cualquier caso, es previsible un juego para PS 2 con Frodo y compañía como protagonistas. Para terminar una noticias para los interesados en la futura XBOX: fuentes muy cercanas a **Dave "Messiah" Perry** me han confirmado que **Sacrifice**, el próximo éxito de Shiny para PC, estará también disponible en la consola de Microsoft. Eso es todo por este mes.



Fco. Javier Gamboa

VIÑETA CONSOLERA

La máscara de Majora en edición de lujo

512 Megas de oro puro

Así de cuidada es la edición de «Zelda Majora's Mask» que se podrán comprar los usuarios americanos que quieran vivir las nuevas aventuras de Link en su consola. Un cartucho dorado que además mostrará un holograma 3D en lugar de la clásica etiqueta, y todo para contener el juego más esperado del momento para N64.



Los más vendidos (U.S.A.)

1	Tony Hawk 2	(PS)
2	RPG Maker	(PS)
3	John Madden 2001	(PS)
4	Parasite EVE 2	(PS)
5	Dave Mirra BMX	(PS)
6	John Madden 2001	(N64)
7	Mario Tennis	(N64)
8	NFL Blitz 2001	(N64)
9	Perfect Dark	(N64)
10	Tony Hawk	(N64)

No Mola

• **Que mis padres no me quieran comprar la PS2. Me mueroooo.**
¡Por Dios, que alguien ayude a este chico! ¡Rápido, respiración artificial, electroshock, no tiene pulsooooo!

• **Que no deis ningún regalo aparte de los posters.**
No, si no damos vídeos alucinantes, ni postales, ni Laras en relieve... ¡¡vaya unos rácanos!!

• **Que sólo regaléis pósters de Lara Croft. Deberíais adjuntar una muñeca hinchable de ella.**
Como sigan saliendo más modelos de carne y hueso, al final lo que haremos será regalar Laras de verdad...

• **Kuxa tio, que al suscribirte a la revis no me dan ná pa dreamcá.**
Po e verdá tronk, ha cace algo, ¿no?

• **Que mi padre no me deje jugar a mi Dreamcast, porque se pasa todo el día jugando al «Tomb Raider».**
Pues si tu padre juega con tu Dreamcast, cógele tú las llaves del coche y... bueno no, mejor no.

• **Que no regaléis vídeos como el del mes anterior.**
A ver, que yo me entere: ¿te quejas de que no damos vídeos como los que ya damos?

• **Tener tantas consolas y no tener tiempo para todas.**
Y digo yo: si no tienes tiempo para jugar... ¿para qué las compras, alma de Dios?

• **Que tenga que vender la Nintendo 64 y la PlayStation para comprarme la Dreamcast.**
Sí, es como el caso aquel del tipo que vendió el coche para poder comprar gasolina, ¿no?

• **Que la mejor serie japonesa, Evangelion, no tenga representación en la nueva generación.**
Es que la ilusION de la canciÓN me embarga de emociÓN el corazÓN (¿?).

• **El juego de «Meowth's Party», en mi opinión debe ser bastante malo.**
Vaya, ¿y cuál será la quiniela de la semana que viene, majete? ¿Y la primitiva de mañana?

• **Que tu novia se pique si le ganas a algún juego de fútbol (je, je).**
Ya, pero al «Space Channel 5» te pega unos repasos que ya quisieras tú, ya.

• **«Chase the Express»: un plagio muy descarado, mucho ruido y pocas nueces.**
Pues es verdad, han plagiado un invento de toda la vida: el famosísimo "café express".

• **Que Sega no traduzca «Shenmue»... imperdonable.**
Bueno, hay que ser optimista, al menos con subtítulos en inglés ya no es tan inaccesible.

• **Que al jugar al «Chrono Cross» en japonés no entienda ni papa.**
¿Veis lo que quería decir antes?

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Rubén, Gerard Ribas, thevarones, Big Boss, Antonio Gil, Aingeru, Jesús Herreros Ruiz, Joaquín, Juan Jesús Gutiérrez, Manuel Estevan Navarro, Victorius, un mensaje desde un móvil y dos e-mails.

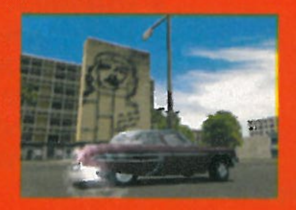
driver-2.com



DISPONIBLE:
17 DE NOVIEMBRE

DRIVER 2™

DE NUEVO EN LAS CALLES









LA HABANA, CHICAGO, RÍO, LAS VEGAS... La violencia azota las calles.
La Mafia brasileña cree tener todo bajo control. PERO TANNER HA VUELTO... ¡CON MUCHAS GANAS DE ACCIÓN!

"¿SE PUEDE MEJORAR LO QUE PARECE INMEJORABLE? PARECE QUE LA RESPUESTA SERÁ AFIRMATIVA" Super Juegos

"TE VA A ENCANTAR CRÉENOS" "VA A SER UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO" PlayStation Power



Datos del último informe de la FAP

España es uno de los países con más piratería de Europa

Según la federación anti-piratería, España cuenta en la actualidad con el segundo índice de piratería más alto de Europa. Las cifras son escalofriantes: la piratería causa anualmente a las compañías desarrolladoras pérdidas por valor de millones de euros. Este desalentador dato ha desencadenado un endurecimiento de las acciones llevadas a cabo por la Guardia Civil y la Policía para atajar este grave problema.

De hecho, durante el primer semestre de este año, ya se han realizado 96 intervenciones en las que se han incautado casi 35.000 juegos copiados. Y de las 43 sentencias que se han dictado en torno a dichas actuaciones policiales, la práctica totalidad de las mismas han resultado condenatorias en firme.

En palabras del presidente de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE): "Se corre el riesgo de que España pierda el furgón de cabeza en la industria del entretenimiento, ya que la piratería nos está frenando".

«Gangsters», un reciente éxito de PC, será el primer "juego móvil"

Eidos está programando su primer título para teléfonos WAP

Como muchos sabréis, la tecnología WAP es nuevo protocolo que permite a los teléfonos móviles acceder a Internet. Sin embargo, gracias a este invento vamos a poder disfrutar de una próxima oleada de juegos programados especialmente para jugar en móviles, hecho al que cada vez se suman más compañías.

Una de ellas es Eidos, que acaba de anunciar que en estos momentos se encuentra desarrollando la que será su primera aportación a la tecnología WAP. El título en cuestión será «Gangsters», una versión de un juego que apareció para PC hace algo más de un año, en el que tenemos que realizar ciertos trabajos "sucios" para alcanzar la cima de la mafia.



Primeros datos del nuevo sistema de entretenimiento

Indrema L600 ya tiene forma

Ya tenemos la primera imagen y los datos iniciales acerca de la nueva consola que la compañía Indrema sacará al mercado en EE.UU. en la primavera de 2001.

Hemos podido tener acceso a los datos técnicos de este soporte, cuyas posibilidades se extenderán a los campos del audio, vídeo, Internet y creación de videojuegos. Para que los podáis ver con mayor facilidad, os hemos preparado este completo cuadro.

La filosofía de la compañía se centra en un la creación de un sistema lo más abierto posible en cuanto a grupos de desarrollo, donde entrarían los propios usuarios . Para ello, Indrema ha creado el Indrema Developer Network (IDN), un kit de desarrollo de juegos especialmente diseñado por esta empresa, para que cualquier persona o compañía con los conocimientos y medios necesarios para crear juegos pueda hacerlo con total libertad, compartiendo ideas con otros desarrolladores a través de una página en Internet (www.idn.indrema.com). Esto significa que Indrema L600 contará también con títulos desarrollados por programadores individuales en modalidad freeware (gratis). Y aunque todavía no hay juegos anunciados oficialmente, se esperan unos 30 juegos en el lanzamiento, que se lanzarán en formato DVD y para descargar desde Internet.

En cuanto al precio, Indrema ha anunciado que, si bien aún no hay nada seguro, se estima que rondará los 299 dólares (alrededor de 60.000 ptas.).

DATOS TÉCNICOS

- Procesador de 600 MHz
- 64 MB de RAM
- Procesador gráfico nVidia GPU actualizable
- Disco duro de 8/30/50 GB
- 4 puertos USB
- Reproductor DVD
- Módem 56K (se venderá por separado). Un puerto Ethernet de 100 Mbps permitirá conexión por cable y ADSL para acceso a Internet de alta velocidad.
- Opción para teclado y ratón inalámbrico
- Sistema operativo: Distribución especial de Linux
- Navegador de Internet Gecko y gestor de correo
- Software para la reproducción de MP3

Nuevo servidor online para PC, PS2, XBOX, y teléfonos WAP

Codemasters lanzará un servidor de juego en red exclusivo para sus títulos



El juego online acaba de recibir un enorme impulso con el anuncio de que, a partir del próximo 24 de Noviembre, Codemasters va a poner en funcionamiento un servidor de juego en red específico para juegos de esta compañía.

En un primer momento, serán sólo los jugadores de PC los que se beneficien del CMN, que se inaugurará aprovechando la salida al mercado de «Insane». Sin embargo, este servidor se ha diseñado de forma que sea compatible en el futuro con otras plataformas con posibilidades online, como PS2, XBOX, e incluso, los móviles con tecnología WAP.

De esta manera todos los usuarios podrán jugar juntos independientemente de la plataforma en que lo hagan. Este sistema será capaz de reconocer automáticamente todos los juegos de Codemasters, ofreciendo una calidad y velocidad en el juego mayor que los servidores convencionales. El Codemasters Multiplayer Network también incorporará la posibilidad de participar en ligas o torneos de juegos (algo habitual en los juegos multijugador de PC), pero con la ventaja de que la actualización de los rankings de puntuaciones será automática, y no tendremos que descargarla manualmente.

La consola de Sega alcanza el millón de unidades en Europa

Dreamcast se podrá adquirir en Gran Bretaña junto a un DVD en Navidades



Sega ha celebrado el aniversario del lanzamiento de su consola de 128 bits aportando datos de sus ventas en Europa: un millón de consolas vendidas, más de 2 millones y medio de juegos y 400.000 usuarios registrados en Dreamarena, su portal de Internet. Jean Francoise Cecillon, CEO de Sega Europa, se ha mostrado muy optimista respecto al futuro de Dreamcast: "Disponemos de grandes juegos y periféricos que saldrán durante los dos próximos meses. Además, Sega va a sacar ventaja de la falta de suministros de sus competidores", dijo en clara referencia a PS 2. Por otra parte, Sega ha llegado a un acuerdo con una distribuidora inglesa para poner a la venta un pack que incluye la consola junto a al reproductor DVD Encore Direct 450 por unas 300 libras (alrededor de 85.000 pesetas).

Internet on line

RESIDENT EVIL 3 LLEGARÁ A DREAMCAST

Capcom ha anunciado una versión de RE 3: Nemesis para la consola de 128 bits de Sega, que aparte de un apartado gráfico mejorado, incluirá hasta 8 nuevas indumentarias para Jill y algunas estancias que no aparecieron en el juego de PS. Además de nuevos minijuegos para los mercenarios, Nemesis cobrará mayor importancia, ya que se han multiplicado las decisiones a tomar durante el juego. RE 3 llegará a DC unos meses después de que lo haga la versión de Dino Crisis.

DUKE NUKEM, TAMBIÉN EN XBOX

El máximo responsable de 3D Realms, Scott Miller ha confirmado que la próxima aventura del héroe más chabacano de las consolas, Duke Nukem Forever, también aparecerá para XBOX. Este juego lleva casi cinco años en desarrollo, pero parece que empieza a ver la luz.

NUEVAS PORTÁTILES EN EL HORIZONTE

Panasonic acaba de mostrar el diseño de su nueva consola portátil de 32 bits, que pasa así a unirse a GBA y a la anunciada GP32. Esta nueva máquina, de la cual no se conoce todavía el nombre, contará con una pantalla en color de mayor resolución que la de Nintendo, y ya se están desarrollando más de una decena de títulos de todo tipo para su catálogo.

NUEVA SALA PARA JUEGO EN RED

"Over the game" es el nombre de una nueva corporación de salas para juego en red apoyada por IBM, Terra, y Microsoft, entre otras empresas. El primero de sus locales ya ha abierto en Barcelona, pero esperan disponer de 70 salas por toda España en el plazo de 2 años.

DOOM PARA GB ADVANCE

La compañía Crawfish ha anunciado que tiene en proyecto crear una versión de Doom, el mítico shoot'em up subjetivo, para la nueva consola portátil de Nintendo. Una buena iniciativa.

ACUERDO ENTRE FOX KIDS Y KALISTO

Durante los próximos 5 años, Kalisto distribuirá en Europa los juegos de la compañía Fox Kids. Gracias a este acuerdo, en breve llegarán a España más juegos basados en exitosas licencias como Power Rangers, Spiderman, o Casper.

AVENTURA PARA MÓVIL NOKIA

La empresa de comunicaciones móviles Nokia ha anunciado el próximo lanzamiento para sus teléfonos WAP de una aventura conversacional en modo texto.

NACE WANADOO EDITION

France Telecom ha anunciado su fusión con la empresa Index, para la creación de una nueva compañía de videojuegos. Wanadoo Edition, que así se llamará ésta, se dedicará a desarrollar títulos de todo tipo para la nueva generación de consolas, aunque aún no se han especificado cuáles.

GT SERÁ UNA RECREATIVA

Los fanáticos de la velocidad están de enhorabuena. Por una parte Sony acaba de anunciar que ha comenzado el desarrollo de GT 4 para PS2. Por otra, acaba de desvelarse que la placa System 246 albergará una versión recreativa de GT 3 en la que podrán competir hasta 6 corredores simultáneos. ¡Ya nos estamos frotando las manos!

Plug & Play



DALE LIBERTAD A TUS JUEGOS

Jugando a distancia en PlayStation 2

Bajo el nombre de Freedom Shock 2, Pelican acaba de lanzar un nuevo control pad para la consola de 128 bits de Sony que, además de las funciones del "Dual Shock 2", permite jugar a más de 9 metros de distancia gracias a un sistema de control remoto RF. El mando incluye un puerto de recarga de baterías para evitar el consumo de pilas, y además cuenta con un dispositivo "sleep mode" que sirve para ahorrar energía cuando no lo utilicemos. Éste será uno de los primeros periféricos para la nueva consola de 128 bits que se pondrán a la venta, justo a tiempo para convertirse en una alternativa al pad oficial en el lanzamiento.

PROTECCIÓN CONTRA LOS ELEMENTOS

Un escudo para la pantalla de GB lleno de sorpresas

Pelican ha puesto a nuestra disposición, al precio de 1.590 ptas, una funda de plástico rígido para proteger nuestra Game Boy de golpes y rayaduras. Además de servir como escudo, este Light Shield incluye una luz para poder jugar en la oscuridad, y un compartimento para guardar nuestro cartucho favorito.
Este dispositivo, que se fija a la máquina mediante unas pinzas de goma y funciona con dos pilas AA, ya se encuentra disponible en casi todas las tiendas especializadas.

DALE MARCHA A TU GBC

Tu música favorita, mientras juegas

Este curioso aparato que se conecta al costado de vuestra Game Boy Color o Pocket, y se llama Radio Boom Box, no es sino un sintonizador FM de radio que funciona sin pilas. Gracias a él vais a poder escuchar vuestra emisora favorita mientras jugáis con la portátil de Nintendo. Se encuentra disponible en un atractivo diseño transparente, es de Pelican, y en las tiendas especializadas lo podréis encontrar a precio de ganga, 2.495 ptas nada más. La verdad es que a Game Boy ya no le falta de nada...





COMO UNA MOTO

El primer manillar para PS y PS2

Es de Flexiline y disfruta del mejor acabado que hemos visto nunca en un volante. Este manillar, especialmente diseñado para los juegos de motos incluye aceleración en el puño, manetas de freno, cruceta y botones accesibles para el pulgar, además de estar construido en plástico y metal de extraordinaria calidad. Entre sus virtudes se encuentran el giro analógico de gran sensibilidad, un indicador de velocidad mediante diodos de diferente color y un irresistible precio, tan sólo 9.990 ptas. Desde luego el mejor modo de dominar los últimos juegos de motociclismo que han salido al mercado.

LA ESCUDERÍA DE HILL SE PASA A LAS CONSOLAS

Un nuevo volante para PS apadrinado por Jordan



Después de que Ferrari y McLaren presentasen sus propios volantes para la consola de Sony, esta vez ha sido Jordan la que, de la mano de Flexiline, y con un diseño más "cuadrado" (en el estilo de la F1), nos acerca un nuevo mando de control para PlayStation. Además de una base enorme que le dota de mayor estabilidad (y alberga la palanca de cambios) cuenta con pedales de acelerador y freno, vibración "Dual Shock" e incluso botones R3 y L3, por lo que se convierte en una de las opciones más completas del mercado. Y el precio es muy bueno: sólo 9.990 ptas.

Recomendados

Volantes:
- PS: Ferrari Shock 2 Racing Wheel ★★★★½
- PS: **Pelican Motor Racer** ★★★★½
- N64: Top Drive 429 ★★★★½
- N64: Formula Race Pro ★★★★
- DC: Thrustmaster shock 2 ★★★★

Pistolas:
- PS: Blaze Falcon ★★★★★
- PS: Assassin Nu-Gen ★★★★★
- N64: No disponible
- DC: Pumpaction Blaster ★★★½

Tarjetas de memoria:
- PS: Blaze 4MB ★★★★
- PS: Sony Memory card ★★★
- N64: Nintendo controller pak ★★★★
- N64: Memory Pak x 32 ★★★★
- DC: VMU ★★★★½

Pads de control:
- PS: Dual Shock ★★★★★
- PS: Saitek PX 3000 ★★★★★
- N64: Nintendo Controller ★★★★
- N64: Dual Arcade Joystick ★★★½
- DC: Dream Controller ★★★½

Rumble Pak:
- PS: No disponible
- N64: Tremorpak Plus ★★★★
- N64: Joltpak Joytech ★★★
- DC: Vibration Pack ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.


SEGA
LO DEMÁS
SON CARRERAS
DE SACOS.
© SEGA CORPORATION, 2000 'SEGA AND DREAMCAST ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SEGA CORPORATION'
MSR™
METROPOLIS STREET RACER
JUEGO EXCLUSIVO DE DREAMCAST
Tokio, San Francisco y Londres, reconstruídas manzana a manzana. 40 deportivos reales, 250 circuitos y 28 km de reproducciones exactas de las tres ciudades... Hasta la fecha, ningún otro juego había alcanzado tanto realismo. Pero si en algo se diferencia MSR de los demás, es en su planteamiento: aquí no basta con conducir rápido, también se premia el estilo. Conduce con maestría y conseguirás *Kudos*, créditos con los que podrás cambiar de coche y conocer nuevos circuitos. Si te gusta conducir, elige MSR. Porque no es lo mismo conducir... que CONDUCIR.
Dreamcast™
Up to 6 billion players



«Zelda» y «Pokemon Snap», estrellas de Nintendo Acción

Nintendo Acción

El número de noviembre de Nintendo Acción publica una preview detalladísima del nuevo «Zelda: Majora's Mask». Además, avanza los mejores juegos de Game Boy Color que se preparan para estas navidades, comentan el esperadísimo «Pokémon Pinball» y, en la sección de guías, destripan «Turok 3», «Warioland 3», «Pokémon» y «Operation Winback». Un pastel que tiene su guinda en forma de concurso: sortean 40 cartuchos de «Mario Party 2». Por otro lado, el suplemento Revista Pokémon, que ya alcanza su número 4, incluye guías imprescindibles de «Pokémon Snap» y «Pokémon Amarillo», junto a los mejores trucos para todos los juegos Pokémon. ¡Lo mejor de Nintendo está aquí!

PlayManía: dos revistas por el precio de una

PlayManía

En este número de la revista de PlayStation número 1 de España vais a poder encontrar temas de tanta actualidad como un completo reportaje sobre el fenómeno «Digimon», la contrapartida de Bandai a «Pokémon»; o las primeras imágenes de «Dino Crisis 2». Pero además, el suplemento especial de 36 páginas tiene este mes tamaño de revista y se dedica íntegramente a PS2, valorando las posibilidades de la consola y de sus juegos, con las previews de títulos como «FIFA 2001», «Tekken TT» o «Silent Scope». Por supuesto, no faltarán las guías de los juegos más atractivos del momento como «Tenchu 2» y «Spiderman», así como una buena colección de trucos y las mejores novedades del mes comentadas con todo detalle. Todo por 495 pesetas.

Revista oficial Dreamcast ¡«Shenmue» llega a España!

Dreamcast

El tema estrella del número 11 de la Revista Oficial Dreamcast es «Shenmue», la genial y esperadísima aventura de Yu Suzuki, cuya próxima salida en diciembre ha merecido seis páginas de Preview. Además, el desembarco de bombazos que se prepara en Dreamcast de aquí a fin de año también queda reflejado con la presencia de títulos como «Quake III Arena», «Jet Set Radio», «Silent Scope» o «F355 Challenge». Junto con la revista, los lectores encontrarán el Dream On 14, que este mes viene cargado con seis demos jugables de títulos como «Ultimate Fighting Championship», «Sega Extreme Sports» o «Tokyo Highway Challenge 2», entre otros. ¡Este número no te lo puedes perder!

Juegos & Cía, tu revista

Juegos & Cía

Juegos&Cía, la revista de la nueva generación, llega cargada de novedades: «Digimon» (la respuesta en Playstation a «Pokémon»), «La fuga de Monkey Island» para los más aventureros, los trucos que no te puedes perder, un mega-reportaje con todos los juegos para disfrutar de los deportes extremos sin correr riesgos... Los grandes títulos para todas las plataformas presentados con el peculiar estilo de una revista única. Y además, de regalo un doble póster con Ulala, la chica más marchosa de los videojuegos, y «Metropolis Street Racer». Ya en tu quiosco por sólo 375 Ptas.

Todo sobre el "overclocking"

PC Manía



En el número 13 de PCmanía te enseñamos cómo aumentar la velocidad de tu procesador; o lo que es lo mismo, cómo hacer "overclocking". También te ofrecemos una completa comparativa de escáneres; un detallado informe sobre los dispositivos multifunción; una guía con las mejores páginas de salud y medicina en la Red; y un amplio reportaje en el que analizamos el mundo de la nueva telefonía UMTS. El CD de portada incluye los últimos "drivers" para tu ordenador, y como remate la malla y las texturas de María Turbina, nuestra chica virtual.

Micromanía presenta Blade



Micromanía

Este mes en Micromanía, «Blade», uno de los proyectos más ambiciosos del software nacional, se convierte en protagonista. El juego está a punto de ver la luz y para ir abriendo boca os presentamos, además de amplia información, en exclusiva la primera demo jugable en el CD-ROM de portada. Un broche de oro para una revista en la que hemos recogido para vosotros lo mejor del panorama internacional, para que sepáis de primera mano cuáles serán los lanzamientos imprescindibles de los próximos meses.


SEGA


Dreamcast

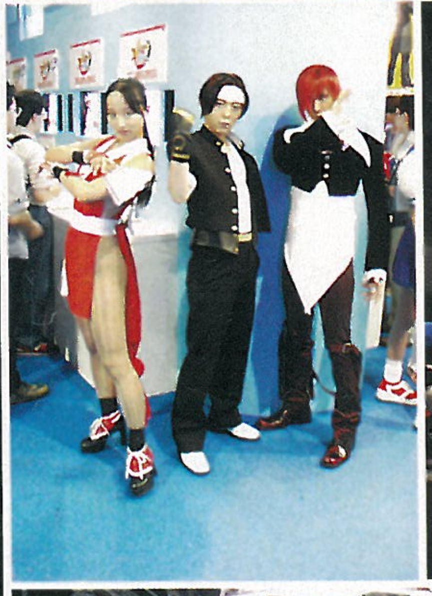
TOKIO GAME SHOW 2000

LLEGA LA ERA DE LOS TELÉFONOS MÓVILES

Por segunda vez en el 2000 las compañías del sector se han dado cita en la feria japonesa del entretenimiento informático. Un evento que, además de grandes ausencias, ha mostrado los caminos hacia los que se está moviendo la industria, que se introduce en las posibilidades que ofrecen los teléfonos móviles.















LA SEGUNDA FERIA DEL AÑO
Muchos vídeos, pocos juegos

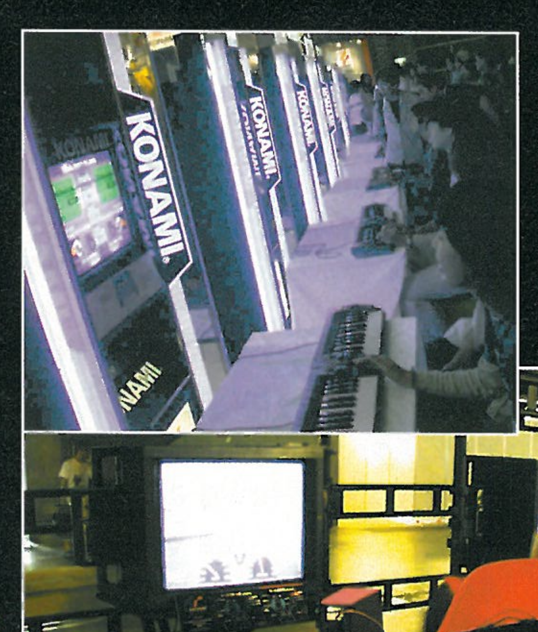
Tras mostrar un dominio absoluto durante las 3 pasadas ediciones, en esta ocasión Sega decidió no acudir a la feria, lo que unido a las ausencias de Nintendo y otras compañías como Square, provocó que el auténtico protagonista de la feria fuese el espacio vacío. Tampoco Microsoft se atrevió a enseñar su X-Box a los visitantes, que paseaban atónitos ante un mostrador rodeado de banderas y pósters, y las auténticas estrellas del show fueron vídeos, los de **«Silent Hill 2»**, **«GT 3»** (que estará disponible el 25 de Enero) y **«Guilty Gear X»** para DC, que acaparó la atención del público. Ni los próximos **«Megaman»** o **«Castlevania»** para GBA pudieron levantar el ánimo de los japoneses, que además de lamentarse por la caída de las ventas, confirmaron la desaparición de pequeñas compañías.

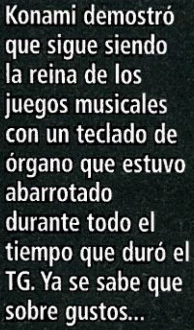
PERIFÉRICOS A LA JAPONESA
Haciendo más grande nuestra consola

Cada vez que visitamos una feria, éste es uno de los aspectos que más nos sorprende ¿Qué nueva rareza vamos a poder conectarle a nuestra consola? Pues casi todo lo que podáis imaginar: los usuarios de **PS2** pudieron conocer de primera mano cómo serán el **teclado**, la **impresora** y el **módem** de su consola, además de un **sistema de reconocimiento de voz** desarrollado por **Taito**. **Konami**, por su parte, demostró una vez más que es la reina de los juegos musicales con un **teclado de órgano** para conectar a PlayStation y Dreamcast, que estuvo abarrotado de gente durante los días que duró el TGS. Pero si hay algo que sobresalía por encima del resto eran los **nuevos sistemas de conexión**, de Wonderswan con PS One y PS2, de las consolas domésticas con una terminal de teléfono móvil, e incluso de una pantalla de cristal líquido (muy similar a la de PS One) con Dreamcast y PS2.









Konami demostró que sigue siendo la reina de los juegos musicales con un teclado de órgano que estuvo abarrotado durante todo el tiempo que duró el TG. Ya se sabe que sobre gustos...



LOS NUEVOS SOPORTES
Así se jugará en el país del sol naciente

Las consolas de 128 bits han dejado de ser las reinas del baile, o eso parece después de comprobar el éxito que están teniendo los nuevos sistemas portátiles en Japón. Además de la nueva **Wonderswan** en color (que también contará con una versión de «Final Fantasy» en catálogo), Game Boy Advance y GBC recibieron todo tipo de lanzamientos.

Pero donde se ha dado el verdadero paso de gigante es en la fusión entre **teléfonos móviles y consolas**, gracias a pantallas en color de alta resolución y dispositivos de conexión a la red, muy pronto estaremos hablando de una misma máquina. Y sin duda la estrella de la feria fue el **i-mode**, el móvil con internet de NTT que incluirá un sistema de vídeo de entre 16 y 30 fps para mediados del 2001 y que parece tan preparado para los juegos como para la comunicación.





Quién lo diría. A este paso, dentro de poco tendremos que abrir una sección para teléfonos móviles, que desde la implantación de la tecnología Wap, han demostrado ser excelentes plataformas para jugar.

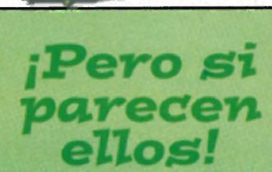
TOKIO GAME SHOW OTOÑO 2000 en cifras

Número de juegos por plataforma:		Número de juegos por género:	
PS2:	95	Acción:	56
PS:	94	Simuladores:	53
GB:	49	RPG:	40
GBA:	18	Deportivos:	32
DC:	16	Puzzles:	18
I-Mode:	14	Aventuras:	16
N64:	8	Shooters:	15
WS:	2	Velocidad:	8
Otras:	26	Otros:	87

Número de visitantes: 19.868

FIFA vs ISS

Ni Barça-Madrid, ni Champions League, ni gaitas. El verdadero partido del siglo se va a jugar a partir del mes que viene entre las nuevas versiones de los dos simuladores de fútbol más famosos de la historia de los videojuegos. Será una doble confrontación que reunirá a ambos contendientes en PlayStation y PS2. ¿Quién será el ganador? La respuesta, dentro de 30 días en tu consola. Y sin necesidad de abonarte a ningún canal digital...



La verdad es que el sensacional trabajo gráfico de las versiones de PS 2 de ambos títulos nos deleitarán con unas recreaciones de los jugadores muy fieles a la realidad. También cabe destacar el detallazo de FIFA de incluir la publicidad en las camisetas de los clubs de fútbol (Por cierto, ¿Por qué no está Dreamcast en el Depor?) Los cuatro juegos cuentan en cualquier caso con unos editores de jugadores muy completos, con infinidad de opciones.



ISS. PS2



FIFA. PS2



ISS. PSX



FIFA. PSX

Las dos versiones de FIFA incluirán la mayor parte de las publicidades oficiales de las camisetas de los clubs de fútbol. Todo un detalle de realismo.

¡Sí señor, eso es un regate!

La suerte del uno contra uno, la habilidad llevada a su máxima expresión. Como manda la tradición, deshacerse de un contrario burlando su muro defensivo será más fácil en FIFA que en ISS. En este último habrá que calcular el momento exacto y, aún así, podemos vernos sorprendidos por la capacidad defensiva del lateral de turno.



FIFA. PS2

ISS. PS2

FIFA. PSX

ISS. PSX



ISS. PSX



FIFA. PSX



FIFA. PS2



ISS. PS2



FIFA. PS2

Goles son amores

Y que se lo digan a sus autores. Las celebraciones serán un aspecto fundamental en el desarrollo de los encuentros, y por lo que hemos visto habrá una lucha muy competida por ver quién es el que más espectáculo da en este sentido. Os podemos adelantar que en el ISS de PS 2 los programadores nos han confirmado que habrá más de 50 secuencias distintas. Ahí es nada.

¡Árbitro, esa tarjeta!

La cantidad de detalles y secuencias pregrabadas que veremos en las versiones de ambos títulos en PS 2 os va a dejar con la boca abierta. Os creeréis que estáis viendo un partido de verdad. La cosa pierde en los juegos de PSX, como es lógico, aunque en esta consola quién parece más limitado en principio es ISS, que nos mostrará al árbitro metido en un panel. Tirón de orejas para Konami.



ISS. PS2

Si, si, por muchas explicaciones que pidas al árbitro, la tarjeta te la llevas puesta, majete.



ISS. PS2

¡A por la Liga!

O la Copa, O el Mundial. O lo que queráis, porque ambos juegos van a poner a vuestra disposición infinidad de torneos para disputar. Claro que aquí una vez más parece que será FIFA quien se llevará la palma, puesto que al incluir clubs nacionales, permite disputar la liga y la copa de más de una decena de países. ISS se defenderá ofreciendo diferentes torneos (sobre todo en PS 2) y multiples posibilidades de configuración para organizar competiciones personalizadas.

¡Qué bonito!

Atentos a las versiones de PS 2 porque la disputa por demostrar quién se ha lucido más gráficamente va a estar muy reñida. FIFA nos ha sorprendido por su uso de los juegos de luces y las sombras, mientras que en ISS destaca sobremanera el sensacional diseño de los jugadores y la magistral recreación de la hierba, cuya textura parece real. ¡Con una consola así, cualquiera!


ISS. PS2



FIFA. PS2

Déjame, que ésta la tiro yo

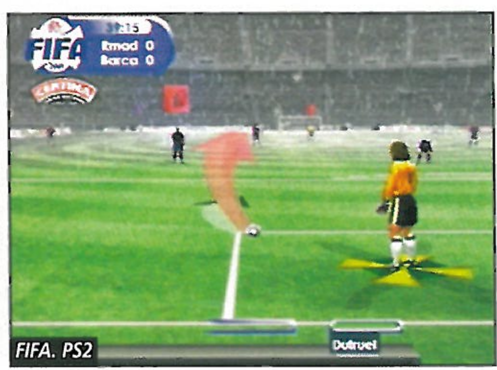
Atentos a los nuevos golpes francos que veremos en las versiones de PS 2 de ambos juegos. Esta vez sí que quedará reflejado con absoluta fidelidad la ejecución de estas faltas, de forma que con no poca habilidad y cierta maestría podremos conseguir goles de bandera. Estas mejoras no las hemos visto en las versiones de PSX que hemos probado. En cuanto a los penalties y el resto de los lanzamientos a balón parado, seguirán siendo tan espectaculares como siempre.



ISS. PSX



ISS. PS2



FIFA. PS2


FIFA. PSX

Dos escuelas diferentes

Bilardo contra Menotti. Clemente frente a Valdano. Al igual que en el fútbol real, en los videojuegos también hay dos maneras de entender este deporte, dos corrientes que arrastran a sus fieles, y que están representadas por FIFA e ISS. El juego de Electronic Arts siempre se ha distinguido por presentar un estilo muy asequible, con muchas posibilidades, pero fácil para cualquier tipo de usuario. En los partidos de FIFA, las ocasiones son constantes y los goles están asegurados. No hace falta ser ningún figura para lograr tantos de bandera. Todo lo contrario ocurre con ISS. En este juego es necesario gastar cierto tiempo en el aprendizaje, aprender los movimientos, trabajar cada jugada hasta llegar al área, y ser muy preciso en el disparo a puerta. Es la simulación más pura (ISS), frente al fútbol para todos (FIFA). Unas tendencias que también se ven reflejadas en el nivel de dificultad, mucho más alto en el juego de Konami. En fin, que estos mismos estilos seguirán oponiéndose en esta nuevas versiones, aunque siempre asegurando ambos espectáculo y diversión de primera calidad. La elección dependerá del gusto de cada uno.


FIFA. PSX


ISS. PSX


ISS. PS2

El estilo de ISS seguirá siendo más exigente que el de FIFA en ambas versiones.



FIFA. PS2


ISS. PSX


ISS. PSX


FIFA. PSX


ISS. PS2


FIFA. PS2

¡Uuuuuuyyyyy! ¡Por qué poco!

Las ocasiones se sucederán en ambos juegos haciendo vibrar al público, aunque los "uys" se repetirán más en FIFA, por su estilo más directo, mientras que en ISS habrá que trabajarse más cada jugada para acercarse a la portería rival. Además, el juego de Konami hará uso de una barra de fuerza, lo que aumentará la dificultad a la hora del disparo. ¿Los Porteros? No será fácil batirlos en ninguno de los dos juegos. Habrá que afinar bien la puntería.

Miedo escénico

Es el que le puede entrar a ISS, puesto que FIFA en principio contará con un mayor número de estadios. Por supuesto, a la hora de lucirse en el diseño, las cosas van a estar mucho más igualadas, como podéis ver aquí abajo.


FIFA. PS2


ISS. PS 2

Rebobina, que esto hay que verlo otra vez

Desde luego, estos juegos cada vez se parecen más a los reproductores de video doméstico. Las opciones que presentarán ambos títulos en sus dos versiones a la hora de repetir en cualquier momento del juego cualquier acción, serán alucinantes: zooms, rotaciones de cámara, cámara lenta y rápida, en fin, todo lo que se os ocurra para tener la mejor perspectiva.


ISS. PS2


FIFA. PS2

En este aspecto ambos juegos en sus dos versiones se muestran muy igualados. Sus opciones son muy amplias.


ISS. PSX


FIFA. PSX

¿Raúl o Paoul?

Atentos, porque por primera vez ISS incluirá los nombres reales de los jugadores... aunque sólo en su versión de PS 2. Por desgracia, el juego de Konami en PSX seguirá con sus habituales variaciones extrañas de los nombres reales de los jugadores. Por supuesto, ambas versiones de FIFA volverán a ofrecer todos los nombres de los jugadores reales, completamente actualizados, de forma que veremos a Makelele y Conceiçao en el Madrid y a Overmars y Petit en el Barça.


FIFA. PS2


ISS. PS2

¿Quién ganará?

La disputa se intuye reñida. «FIFA» hará uso de su licencia para desplegar todo su impresionante catálogo de equipos y opciones, seduciendo el personal con su estilo asequible. «ISS» abogará por su irresistible concepto de la simulación, más a gusto de los buenos futboleros, y por su, en principio, mayor calidad gráfica. El desenlace, el mes próximo en Hobby Consolas.













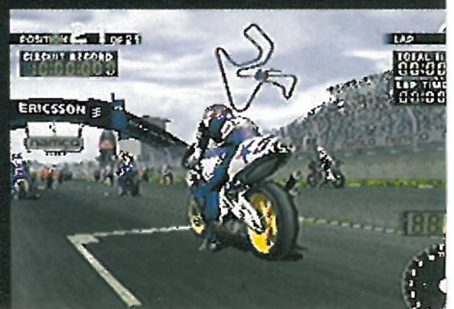
Ave, PS2 Los que van a jugar te saludan

Llegó la hora. El próximo 24 de Noviembre aterrizará en las tiendas PS2, ofreciendo a los usuarios un nuevo concepto de entretenimiento a través de una consola. Bajo estas escasas siglas se esconde una máquina poderosa, capaz de ofrecer juegos inmensos, además de servir como reproductor de alta calidad de películas en DVD. Junto con la consola, llegarán aproximadamente cuarenta títulos, que formarán la primera hornada de juegos de PS2 y que a continuación os presentamos en este reportaje.

ESPECIAL PREVIEWS

PS2







Tekken Tag Tourna

■ NOVIEMBRE
■ NAMCO
■ LUCHA

El mayor espectáculo de la lucha se vive en PS 2

Las grandes compañías de las que se ha rodeado Sony para la producción de juegos para PS2 han decidido brindarle, desde su fecha de lanzamiento, sus títulos más laureados. Y para muestra, un avance del que será el mejor «Tekken» que se ha visto jamás sobre formato alguno.

No es necesario extenderse en elogios para decir que «TTT» será probablemente el mejor motivo que van a encontrar los usuarios para hacerse con la nueva máquina de Sony.

Sin lugar a dudas, lo más llamativo de este título no será su tremenda jugabilidad (exactamente la misma que las tres anteriores entregas de la saga), sino su apartado técnico, que sí que dista años luz de lo visto en PlayStation, y que se sitúa a un nivel similar al del no menos magistral «Soul Calibur» para Dreamcast.

Además de una perfecta construcción poligonal de los luchadores, las principales novedades en el apartado gráfico se encontrarán en unos escenarios que van a ganar un nivel de detalle inimaginable. Y como ejemplo, adelantaros que podréis observar el comportamiento de espectadores más variado y realista que recordamos, además de disfrutar de los impresionantes efectos de hierba, arena o reflejos del sol que es capaz de llevar a cabo el Emotion Engine de la consola de Sony.

Por otra parte, aquellos que conozcan la recreativa original no se van a extrañar al encontrar nada menos que a 34 luchadores (todos ellos salidos de los anteriores «Tekken»), los cuales podrán emparejarse para afrontar unos combates que mantendrán el estilo tradicional de la saga, lo que significa tener a nuestra disposición un repertorio de golpes tan variado como sencillo de ejecutar y en el que se incluyen combos, reversal y parries.

Pero claro, Namco se ha hecho famosa por realizar siempre conversiones domésticas que superan al arcade original y... ¿cómo lo ha conseguido en esta ocasión? Pues, por ejemplo, ofreciendo, además de la intro de la recreativa, una serie de vídeos exclusivos para esta versión que podrán disfrutarse en un modo Theatre, o incluyendo un minijuego en el que los luchadores se baten en una entretenidísima partida de bolos.

Por todo lo dicho, «Tekken Tag Tournament» está llamado a convertirse en el mayor estandarte en el lanzamiento de PS2. Aunque, desgraciadamente, para darnos la razón tendréis que que esperar hasta el día 24 de Noviembre...



Todos los luchadores, salvo el enemigo final, han sido extraídos de los anteriores juegos de la saga, aunque presentarán una realización técnica soberbia, especialmente en las expresiones de los rostros.

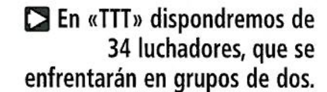






Aunque el sistema de control no ha cambiado en absoluto, algunos luchadores ganarán nuevos movimientos para su repertorio.

Namco ha realizado una conversión del último arcade de la saga que incluso supera al original, lo que significa que «Tekken Tag Tournament» será, sin duda, el juego más rompedor de cuantos acompañarán a PS2 en su lanzamiento.







En «TTT» dispondremos de 34 luchadores, que se enfrentarán en grupos de dos.







Detalles gráficos como el efecto de la hierba o las animaciones de los espectadores que aparecen en segundo término son los que realmente marcan las diferencias con todo lo visto hasta la fecha.

Lo Mejor

La enorme jugabilidad de «Tekken 3», pero con una realización técnica de auténtico lujo.

Lo Peor

Después de haber visto «Soul Calibur», no nos ha sorprendido demasiado.

Primera Impresión















Este va a ser el primer juego de estrategia por turnos que va a llegar a PS 2. Koei ha querido hacer este estilo de juego más atractivo de lo normal introduciendo espectaculares secuencias de las batallas.

Kessen

Estrategia en el Japón Medieval

- NOVIEMBRE
- KOEI
- ESTRATEGIA

La compañía Koei, famosa por sus juegos de estrategia histórica para varios sistemas, decidió que su primer juego para PS 2 debía ir por ese camino. El resultado ha sido «Kessen», el título más original que acompañará a la consola de Sony el día de su lanzamiento.

Con solo echarle un vistazo a la lista de juegos que acompañan el lanzamiento de PS 2, resulta evidente que la casi totalidad de las compañías han preferido jugar sobre seguro con continuaciones de sagas exitosas de PSX. Afortunadamente, hay dos honrosas excepciones que aportan su toque de originalidad: una es «Fantavision», del que ya os hemos hablado, y otra es este «Kessen» de Koei. Con la experiencia acumulada en juegos de simulación bélica para diferentes sistemas, la compañía ha desarrollado este título de estrategia que, varios meses después de su salida en Japón, todavía sigue en los primeros puestos de las listas de ventas. Bien es verdad que la temática se presta totalmente a encajar con los gustos japoneses, pero estamos seguros que el mercado europeo también va a acoger este juego como se merece.

«Kessen» nos propone revivir una de las etapas bélicas más intensas de la historia japonesa: las guerras entre los clanes Toyotomi y Tokugawa que culminaron en la famosa batalla de Sekigahara. Nuestro cometido en el juego va a ser el de encarnar a uno de los treinta Generales de cualquiera de los dos clanes, y dirigir a nuestros samurais a la victoria. Para conseguirlo, tendremos que elegir primero en un mapa el objetivo a tomar, luego especificar la posición de las tropas, y finalmente contemplar el resultado en unas sensacionales secuencias renderizadas en tiempo real que traerán a nuestra memoria la mítica película "Ran" de Akira Kurosawa. Cientos de arqueros, alabarderos y soldados de a pie perfectamente pertrechados con los ropajes típicos de la época se van a batir ante nuestros ojos gracias a un estupendo sistema de cámaras que ofrecerán desde planos cenitales hasta primeros planos de los más heróicos combatientes. Durante estas escenas no tendremos control sobre las tropas, y el resultado de las mismas dependerá de detalles planificados previamente.

La intensidad de las secuencias de lucha puede hacer que más de uno se sienta atraído por un tipo de juego que, para ser sinceros, no cuenta con demasiados seguidores no nuestro país.



Al comienzo tendremos que elegir entre los dos clanes rivales.



Este será el meollo del juego: mover ejércitos en un mapa.



Las batallas nos serán ofrecidas desde cualquier ángulo.



Aquí podéis comprobar el altísimo nivel de calidad y detalle de las escenas renderizadas.



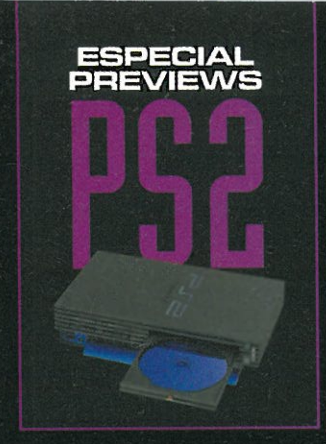
Lo Mejor

Es uno de los pocos juegos originales de PS 2.

Lo Peor

Va a ser un juego orientado a un tipo de usuario muy específico.

Primera Impresión 



Ridge Racer V

Namco marca un nuevo límite de velocidad

- DICIEMBRE
- NAMCO
- VELOCIDAD

De entre los títulos que acompañarán el lanzamiento de PS2, esta quinta entrega de la saga de juegos de velocidad arcade más fecunda de la historia de las consolas es uno de los más esperados. En principio parece tener muchas virtudes, pero también muestra algún que otro defecto.

Junto a «Tekken Tag Tournament» (curiosamente, también de Namco), se puede decir que «RR V» es uno de los buques insignia del lanzamiento de PlayStation 2.

Y es que, aparte de tratarse de un juego de velocidad (género puntero en las consolas donde los haya), lo cierto es que es uno de los títulos que ha mostrado un nivel de calidad más elevado de cuantos se han podido ver "funcionando" en la nueva máquina de Sony.

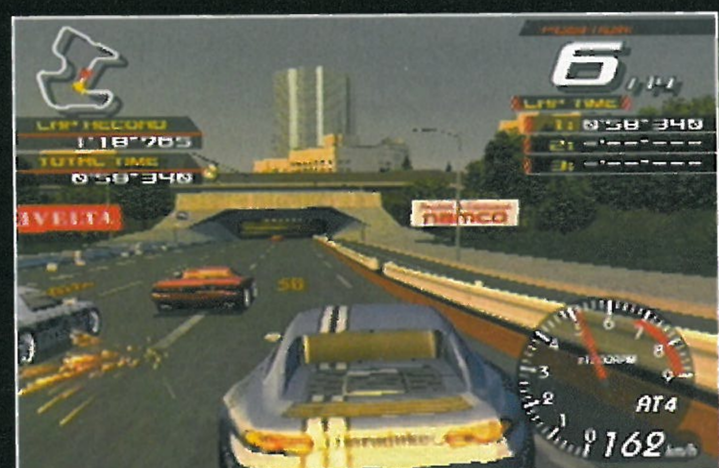
Partiendo de la base de que posiblemente no tardaremos mucho tiempo en ver cosas bastante mejores en PS2 (todo el mundo tiene en mente el esperadísimo «GT 2000»), hay que decir que «RR V» es, sin duda, un excelente arcade de velocidad, con un apartado gráfico muy bueno y la elevada jugabilidad que ha aupado a cada entrega de esta saga a los primeros puestos de las listas de éxitos de todo el mundo.

En «RR V», contaremos con 3 modos de juego básicos: Grand Prix (series de carreras en la que es necesario finalizar en una posición mínima para pasar a la siguiente), Time Attack (carreras contrarreloj), y Versus (para 2 jugadores mediante "split screen" horizontal).

En principio contaremos con 7 circuitos, diseñados sobre otros tantos trazados de una misma ciudad imaginaria llamada "Ridge City".

Los 6 coches que inicialmente podremos seleccionar contarán con la misma apariencia musculosa y espectacular de siempre, pero con un tamaño en pantalla (en la única vista exterior disponible) realmente enorme. Será en ellos donde se pondrá realmente de manifiesto la calidad de la gama de efectos que la nueva consola pone a disposición de los programadores, especialmente en los juegos de luces y sombreados sobre las relucientes carrocerías de los vehículos. Aunque también parecen apreciarse algunos defectillos como el "jagging" (el efecto de dentado que ofrecen algunos polígonos) o la niebla en el modo versus , que invitan a controlar la posible euforia.

Bien es cierto que en una primera impresión puede parecer que, aparte de un nivel gráfico superior, «RR V» no ofrecerá apenas nada nuevo en el apartado de la jugabilidad con respecto a anteriores entregas, pero la verdad es que para tratarse del primer juego de velocidad para PS2, parece que va a aprobar el examen con nota.



▲ Los efectos de reflejos en tiempo real en las carrocerías son impresionantes, realzando la ya de por sí excelente apariencia gráfica.







▲ Los coches mantendrán el estilo deportivo de toda la saga.

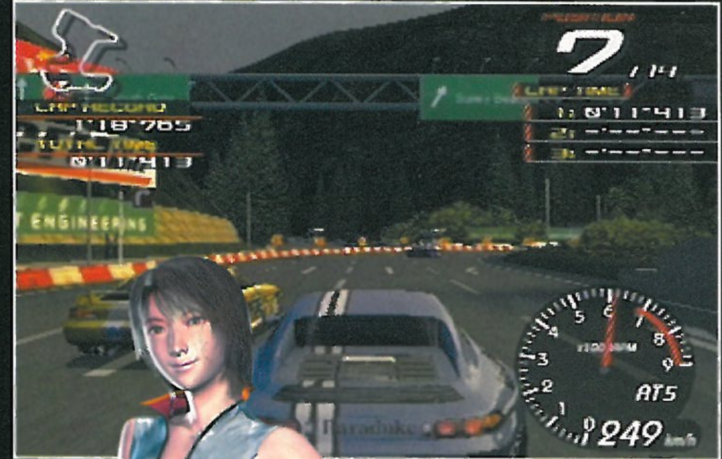


▲ El juego sólo cuenta con 2 vistas, una exterior y otra interior.



La secuela de una de las sagas de velocidad más emblemáticas de PS, «Ridge Racer», recibirá su quinta versión en la nueva consola de Sony, con una entrega que se ha colocado entre los juegos más vendidos desde su lanzamiento en Japón.









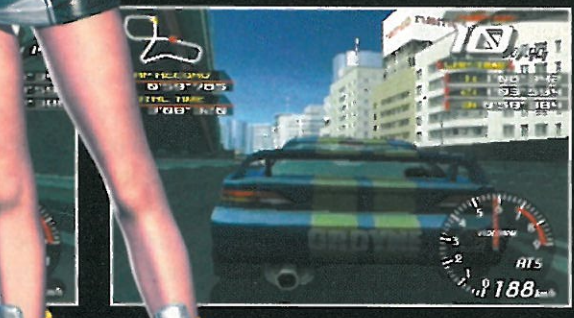




Las escenas de repetición de las carreras permitirán apreciar en detalle la minuciosidad con que se han creado los vehículos.



La salvaje conducción arcade que lo ha convertido en un mito de la velocidad seguirá bien presente.







El modo para dos jugadores opta por una reducción de los detalles de los escenarios, haciendo uso además de la consabida niebla.



Lo Mejor

- La sensación de velocidad y su estilo arcade.
- Los reflejos sobre las carrocerías de los coches.

Lo Peor

- No resulta excesivamente revolucionario.

Primera Impresión







PS2 va a contar desde su lanzamiento con grandes exponentes en casi todos los géneros. Parece que «Dynasty Warriors 2» será el título que ocupe, por primera vez, el podio de los beat'em up.

Dynasty Warriors 2

- DICIEMBRE
- KOEI
- LUCHA/BEAT'EM UP

Vive la esencia de las verdaderas batallas

Hace 3 años apareció en PS un juego de lucha en 3D llamado «Dynasty Warriors», que no alcanzó mucho éxito. KOEI ha rescatado a los personajes de este título para desarrollar una segunda parte en PS2 que romperá moldes con un estilo de juego totalmente innovador.

Si te atrae la idea de asumir el papel de un valeroso guerreo y combatir en campo abierto con decenas de enemigos al mismo tiempo, aquí tienes la oportunidad de convertir tu sueño en "realidad".

Con una apariencia gráfica y una ambientación que recuerdan bastante al conocido «Kessen» (juego también diseñado por KOEI), «Dynasty Warriors 2» es un juego de lucha en el que el protagonismo absoluto lo tomarán los combates cuerpo a cuerpo en amplísimos escenarios 3D.

Este planteamiento va a poner a prueba como ningún otro el potencial de la nueva consola de Sony, puesto que deberá presentar simultáneamente en pantalla hasta 30 personajes, todos ellos luchando en tiempo real.

Para que el jugador pueda controlar semejante cantidad de variables a la vez, KOEI ha optado por un control muy simplificado, propio de un beat'em up convencional, que permitirá todo tipo de movimientos (incluidos golpes especiales y una vista subjetiva para lanzar proyectiles) que no afectará a la jugabilidad.

Muy pronto podréis comprobar con vuestros propios ojos si «Dynasty Warriors 2» ha superado con éxito semejante reto técnico. Por lo que hemos visto, parece que sí.



En algunas ocasiones, hasta 30 luchadores (15 por cada bando), aparecerán simultáneamente en pantalla, y ofreciendo este fantástico nivel de detalle que podéis apreciar.



El sencillo control facilitará los movimientos por los escenarios.



También podremos montar a caballo en pleno combate.



Este juego se desmarcará por completo de cualquier connotación estratégica: es un beat'em up puro y duro.



Lo Mejor

Su concepto de juego parece irresistible.

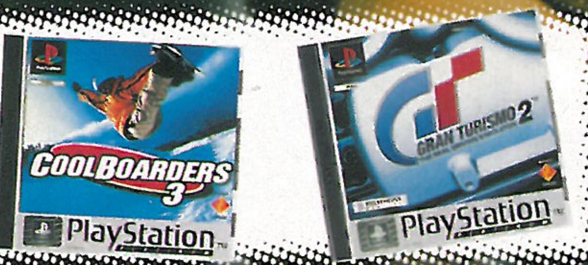
Lo Peor

Puede resultar algo confuso al jugarlo.

Primera Impresión 

NO TODOS PUEDEN LLEGAR A PLATINUM.

Howard Crafer



GT 2 estará disponible a finales de octubre.

Los mejores juegos de PlayStation por sólo 3.990 ptas.

(precio estimado)





Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation.es



Moto GP

- NOVIEMBRE
- NAMCO
- VELOCIDAD

El arcade de Namco se crece en su versión doméstica

No sólo de coches viven los amantes de la velocidad. Y para muestra, este espectacular arcade de motociclismo que Namco se ha decidido a convertir a una consola doméstica. Si tenéis una PS2 y os gustan las motos, mucho nos tememos que os encontráis ante un juego totalmente imprescindible.

Los "moteros" están de enhorabuena, pues los chicos de Namco van a llevar a PS2 su alucinante simulador que arrasa en los salones arcade de todo el mundo.

Pero lo mejor de todo es que en esta versión doméstica, además del modo arcade (en el que podremos disputar carreras en 5 circuitos que forman parte del Campeonato del Mundo), contaremos con la posibilidad de correr un campeonato completo, donde realmente podremos comprobar el enorme grado de realismo que ofrece este simulador.

Precisamente para aumentar la fidelidad a la competición real, el CD incluirá un modo simulación (que podremos desconectar en cualquier momento) gracias al cual nuestra máquina mostrará un comportamiento muy realista, aunque, lógicamente, de esta forma resultará mucho más complicado "domar" a nuestras bestias de dos ruedas.

Por otra parte, en este título de Namco no sólo vamos a tener a nuestra disposición a todos los corredores, motos y escuderías reales, sino que además, contaremos con un buen puñado de opciones en boxes para poder poner a punto nuestra máquina.

Por último, además de conservar las 2 perspectivas de la máquina original y permitirnos correr contra un amigo, este juego nos obsequiará con unas repeticiones instantáneas que parecen sacadas de cualquier retransmisión deportiva y que podremos disfrutar al final de cada carrera.

Como si no fuera suficiente con la cantidad de juegos de velocidad que se avecinan para PS2, entre ellos nada más y nada menos que «Ridge Racer V» y «Gran Turismo 3», parece que las motos también se quieren llevar su pedacito de gloria. Y todo apunta a que lo van a conseguir con creces.

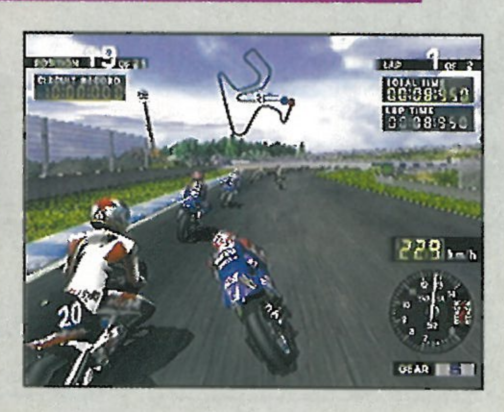




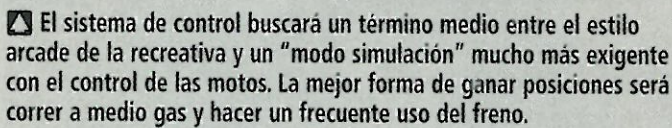
Al igual que le ocurrió a Dreamcast en su momento con «Suzuki Alstare Racing», PS2 también va a contar desde su lanzamiento con un juego de motociclismo de última generación, que llegará -¡cómo no!-, de la mano de Namco.







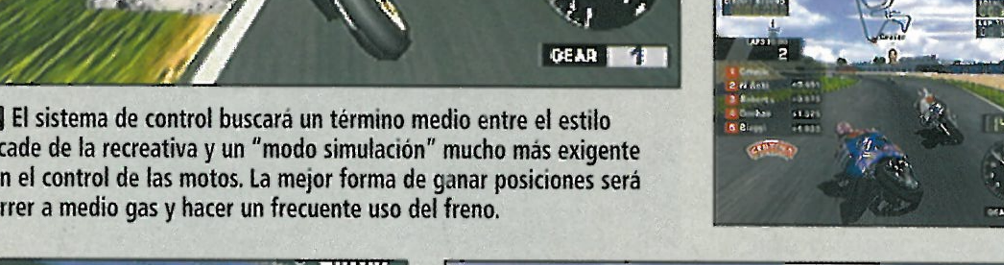




El sistema de control buscará un término medio entre el estilo arcade de la recreativa y un "modo simulación" mucho más exigente con el control de las motos. La mejor forma de ganar posiciones será correr a medio gas y hacer un frecuente uso del freno.



Las colisiones y caídas durante la carrera serán tan espectaculares como frecuentes, y el mejor modo de apreciar la técnica de "motion capture".





Pilotos, motos y escuderías serán los que participan en el Campeonato del mundo de 500 cc.



Por supuesto, en el juego no faltarán las repeticiones de las carreras, que ofrecerán un aspecto absolutamente impresionante.











Lo Mejor

- Su aspecto "demoledor".
- La licencia oficial del Campeonato del Mundo.

Lo Peor

- El sistema de control requiere bastante práctica.







En Estados Unidos ya se están frotando las manos ante la llegada de este simulador de fútbol americano. En nuestro país muy posiblemente pasará casi desapercibido, pero es indudable que su calidad es ENORME.

John Madden 2001

- NOVIEMBRE
- EA SPORTS
- DEPORTIVO

El fútbol americano se pone sus mejores galas en 128 bits

No se puede negar que el fútbol americano se ha convertido en uno de los deportes más versionados para consola, y esta saga de EA Sports siempre ha ofrecido un extraordinario nivel de calidad. Tranquilos, que PS2 tampoco va a quedarse sin su correspondiente ración de Madden.

Desde los tiempos de Mega Drive, EA viene obsequiándonos con una impresionante saga de simuladores de fútbol americano que, bajo la licencia de John Madden (uno de los entrenadores más reconocidos de la NFL), ha terminado por convertirse en uno de los títulos más cuidados por esta compañía. Y como PS2 no podía quedarse sin su correspondiente versión (no olvidemos que este deporte arrasa en EEUU), el primer Madden de 128 bits será también el más impresionante de la serie, tanto en su apartado técnico como en lo relativo al número de opciones.

Uno de los aspectos en los que más ha trabajado EA Sports ha sido en conseguir el mayor realismo posible tanto en las animaciones de los jugadores como en sus rostros, aspecto que se ha potenciado al máximo no sólo incluyendo el editor de jugadores más completo jamás visto (con cerca de 50 caras diferentes y hasta 53 características configurables), sino porque se ha incluido un registro de expresiones faciales para que cada jugador pueda mostrar un abanico de emociones diferentes durante el partido.

Además de poder jugar la liga oficial de la presente temporada, «Madden 2001» nos dará la oportunidad de actuar como manager de nuestro equipo, con un buen puñado de opciones para fichar y traspasar jugadores, y sobre todo, con las estadísticas de cada jugador en su carrera.

Este detalle, aparentemente sin importancia, nos será de gran utilidad a la hora de coleccionar los cromos de cada jugador, que iremos ganando con cada nueva victoria y que también nos podremos apostar con un segundo jugador.

Seguro que los aficionados al "otro fútbol", ése que se juega con las manos y con un balón aplatanado, ya se han puesto de los nervios ante la inminente llegada de Madden a la nueva generación. Garantía de calidad para uno de los deportes más complicados que se podrán jugar en la consola de Sony.



Lástima que no sepamos muy bien cómo se juega al fútbol americano, pues este título presenta una calidad gráfica que nos ha dejado boquiabiertos.

Lo Mejor

El apartado gráfico.

Lo Peor

El fútbol americano no resulta muy conocido en nuestro país.

Primera Impresión 

CON AMIGOS COMO ESTOS...

Revienta-gore.

Homi-cyborg.

Papi-el sucio.

Crack-tirador.

...¿QUÉ TE PUEDE PASAR?








PlayStation®2



EIDOS
INTERACTIVE
eidos.com

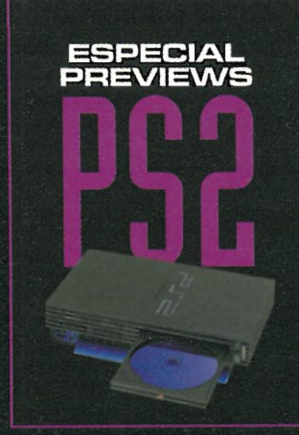
www.timesplitters-ps2.com

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70



«Tekken Tag Tournament» se va a encontrar desde su salida con un muy duro oponente: Tecmo ha realizado otro sensacional juego de lucha que también dejará atónitos a los seguidores del género.

Dead or Alive 2 Hardcore

- DICIEMBRE
- TECMO
- LUCHA

Peleas a máxima temperatura

Aunque en un primer momento se había rumoreado que su única novedad respecto a Dreamcast sería un escenario inédito, lo cierto es que esta versión para PS2 incorporará 5 nuevos decorados y algún otro elemento extra, como nuevos movimientos combinados para los luchadores.

Podemos estar seguros de que, por segunda vez consecutiva, Tecmo nos va a ofrecer un espléndido juego de lucha. Su inmejorable sistema de control, (que permite una fuente casi inagotable de movimientos), y un apartado gráfico de los que quitan el hipo, conforman esta mezcla explosiva que ha resultado irresistible para muchos usuarios de Dreamcast y que estamos seguros lo seguirá resultando para los de PS2.

Y es que la versión que veremos en este soporte, si bien mantendrá los mismos modos de juego y luchadores, contará con algunas novedades, que son las que le han valido el sobrenombre "Hardcore", y que lo convertirán en un título aún más completo si cabe.



«Dead or Alive 2 Hardcore» va a contar con un buen número de elementos ocultos, que sólo será posible descubrir a base de pasar muchas horas delante del televisor jugando. Lo más importante será, por un lado, la incorporación de 5 nuevos escenarios adicionales, entre ellos un espectacular ring de lucha libre, y una especie de templo griego rodeado de muros electrificados.

Por otro lado, podremos habilitar un buen número de nuevas vestimentas para los luchadores (y, claro está, también para las luchadoras...).

Además, el modo de batallas por parejas (el famoso "tag mode"), será completado con la posibilidad de realizar nuevos "tag throws" y otros movimientos.

Por lo demás, parece que todo será igual a la versión de Dreamcast, por lo que ya sabéis lo que podéis esperar: un impresionante juego de lucha en 3D por parejas, con un montón de chicas sugerentes.











Uno de los nuevos escenarios incorporados será este ring que está vallado por todas partes. Pero hay otros cuatro más.

Lo Mejor

Su extraordinaria jugabilidad.

Lo Peor

Que se parezca tanto al de Dreamcast, teniendo en cuenta que saldrá varios meses después.

Primera Impresión 

LAS LEYENDAS
NUNCA MUEREN

ESTRENO
27
OCTUBRE

LEYENDA URBANA 2

URBAN LEGENDS
FINAL CUT

PHOENIX PICTURES PRESENTA UNA PRODUCCION DE NEAL H. MORITZ/GINA MATTHEWS UNA PELICULA DE JOHN OTTMAN "URBAN LEGENDS: FINAL CUT" JENNIFER MORRISON MATTHEW DAVIS HART BOCHNER JOSEPH LAWRENCE ANTHONY ANDERSON Y LORETTA DEVINE MÚSICA DE JOHN OTTMAN JOHN OTTMAN, ROB KOBRIN DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN MARK ZUELZKE DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA BRIAN PEARSON PRODUCTORES EJECUTIVOS NICHOLAS OSBORNE, BRAD LUFF COPRODUCTOR MICHAEL McDONNELL

PHOENIX PICTURES

PRODUCIDA POR NEAL H. MORITZ, GINA MATTHEWS, RICHARD LUKE ROTHSCHILD ESCRITA POR PAUL HARRIS BOARDMAN & SCOTT DERRICKSON DIRIGIDA POR JOHN OTTMAN

COLUMBIA TRISTAR FILMS DE ESPAÑA, S.A.

VISÍTANOS EN: http:/www.columbia-tristar.es

PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES



Muy distante del estilo de simulación "seria" al que nos tiene acostumbrados EA Sports, «SSX» será un arcade de velocidad repleto de circuitos imposibles, obstáculos y saltos.

SSX

■ NOVIEMBRE
■ ELECTRONIC ARTS
■ DEPORTIVO

EA Sports nos trae el esquí más extremo y futurista

Después de presentarnos los simuladores más realistas de casi todos los deportes existentes, EA Sports se ha soltado la melena con un arcade de snowboarding nada serio, que sólo podemos comparar a otros experimentos del corte de «Trickystyle» que han parecido en Dreamcast.

La mezcla de estilos que convergen en «SSX» hace que no resulte fácil explicar exactamente de qué tipo de juego se trata.

Imaginad por un momento cómo sería el snowboarding en el futuro. Sobre nieve, sí, pero disputándose en circuitos repletos de rampas, giros imposibles e items especiales. Ahora paráos a pensar cómo transformar esto en un arcade: piruetas imposibles de realización más aleatoria que sencilla, rivales con los que poder forcejear en carrera... Y arropad todo esto bajo un sistema de control acorde con el comportamiento de la tabla sobre la nieve, es decir, de lo más realista, como si se tratase de un simulador en toda regla.

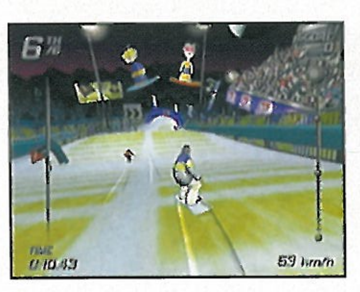
Pues más o menos esto, unido a una intachable realización técnica, es lo que será «SSX», un título que promete diversión y espectáculo a raudales y cuya guinda será la posibilidad de competir en un modo "career" en el que tendremos que ir subiendo de categoría desde la competición amateur hasta conseguir hacer de nuestro esquiador una estrella del deporte.

Como ya ocurre en otros juegos del género, el sistema de puntuación estará dividido entre la posición en la que quedemos en las carreras (en las que todo vale con tal de llegar el primero) y las piruetas que consigamos ejecutar en cada una de las numerosísimas rampas.

Aquellos a los que les pique la curiosidad se alegrarán de descubrir que el apartado visual resultará impactante, además de por los efectos en tiempo real, por la cantidad de detalles que aparecerán en cada una de las 9 pistas.

Pero eso no es todo, el apartado musical será otro de sus puntos más fuertes, e incluirá temas techno de Mix Master Mike y Rahzel entre otros.

Seguro que más de uno está pensando ya en «SSX» para estrenar su nueva consola...



▲ Las pistas, de diseño futurista, estarán repletas de saltos y obstáculos. No todo será correr.



▲ Además de una gran sensación de velocidad, el apartado visual incluirá hasta expresiones faciales.





▲ La realización de las pistas será de lo más espectacular.

Lo Mejor

▲ El equilibrio entre arcade y simulador.

Lo Peor

▼ El control resulta confuso.

Primera Impresión



PS2

Una generación nueva de productos para una nueva generación de jugadores



MANDO RETRO SHOCK
REF.: PL-600



MANDO FREEDOM SHOCK
REF.: PL-606



MANDO REMOTO DVD
REF.: PL-610



TARJETA DE MEMORIA 8MB
REF.: PL-615



S-VIDEO CABLE
REF.: PL-613



CABLE DE VIDEO COMPONENTE
REF.: PL-610



CABLE I-LINK
REF.: PL-616



CABLE ÓPTICO
REF.: PL-614



CABLE EXTENSIÓN
REF.: PL-612



STAND VERTICAL
REF.: PL-630



SELECTOR DE SISTEMAS
REF.: PL-625

Además PELICAN le ofrece un amplio surtido de accesorios para GAMEBOY COLOR, PLAYSTATION Y DREAMCAST.



Tfno.: 91 659 07 30 · Fax: 91 651 56 25 · e-mail: adelarcyd@arrakis.es
C/ Cerro del Águila, 9 · San Sebastián de los Reyes · 28700 Madrid





Fantavision

"Explotando" la diversión

- DICIEMBRE
- SONY
- VARIOS

Este juego tendrá el honor de ser probablemente, el título más "curioso" de toda la primera generación de juegos para PS2. Y es que la singularidad de su sistema de juego y su innegable belleza visual han hecho que rápidamente se torne en un juego muy atractivo.

En «Fantavision», nuestra misión será controlar un cursor por la pantalla, mientras por el cielo comienzan a aparecer fuegos artificiales. Cuando esto suceda, moveremos a toda velocidad el cursor para ir seleccionando los cohetes en grupos de 3 -por colores-, haciéndolos explosionar a continuación.

Según avancemos por las fases, la cosa se complicará por la mayor frecuencia con que subirán los cohetes, así como por la aparición de ítems especiales que permitirán la consecución de combos y otros movimientos adicionales.

El resultado de este aparentemente caótico sistema de juego será un título realmente atractivo a nivel visual, y muy entretenido cuando se le cojáis el truquillo (porque hay que reconocer que al principio desconcierta un poco).







Sin usar a plena potencia el procesador de PS2, este original título mostrará un apartado gráfico de innegable belleza.

Oni

Un shoot´em up de estilo manga

- DICIEMBRE
- SONY
- VARIOS

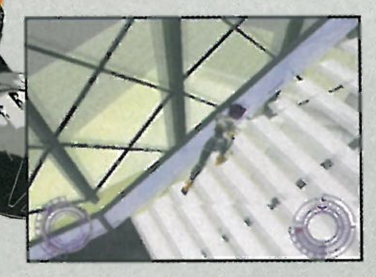
Uno de los primeros beat'em up puros que van a acompañar a PS2 en su salida es este título de Bungie, compañía bien conocida en PC por su exitosa serie de estrategia «Myth».

El nombre de este juego, que en japonés significa "fantasma" o "demonio", alude al pasado que atormenta a Konoko, su protagonista principal.

Esta chica forma parte de una fuerza policial encargada de resolver crímenes tecnológicos, y mientras busca pistas para la detención de un grupo de delincuentes, va descubriendo detalles olvidados de su vida que le harán cambiar el curso de la investigación.

El enorme realismo que presentarán los escenarios contrastará con el look típicamente anime de los persojanes, de clara inspiración en el famoso manga "Ghost in the Shell".

Aunque la versión Alpha que hemos probado sólo dejaba entrever algunas fases del juego, nos ha llamado la atención la rapidez con que gira el entorno 3D y con que la protagonista ejecuta los golpes.








¡LOS PERSONAJES PREFERIDOS
DE TU CONSOLA
ATERRIZAN DE NUEVO!
DAFFY DUCK
STARRING AS DUCK DODGERS
NINTENDO64
PAL VERSION
INFOGRAMES
LOONEY TUNES COLLECTOR
¡VENGANZA MARCIANA!
GAME BOY COLOR
Nintendo
ONLY FOR GAME BOY COLOR
Dreamcast
LOONEY TUNES
SPACE RACE
INFOGRAMES
BUGS BUNNY & TAZ
La espiral del tiempo
PlayStation
NINTENDO64
PlayStation
Dreamcast
GAME BOY COLOR
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
looneytunes-games.com
INFOGRAMES
España



Otros Lanzamientos...

Además de los grandes títulos que os acabamos de mostrar, muchos otros acompañarán a PS2 en su lanzamiento. Aquí tenéis la lista completa de los juegos que podréis encontrar muy pronto en las tiendas.

Disney's Dinosaur



- DICIEMBRE
- UBI SOFT
- RPG

La película de animación por ordenador de Disney se convertirá en un juego de rol clásico de perspectiva cenital en que tendremos que controlar de manera simultánea a 3 personajes con habilidades diferentes: un primate capaz de trepar, un pterodáctilo volador, y un poderoso dinosaurio.

Eternal Ring



- 24 de NOVIEMBRE
- FROM SOFTWARE
- RPG

Un juego de rol en primera persona (al estilo de los shoot'em up) que se desarrolla en un ambiente fantástico-medieval y que nos invita a viajar a una tierra llena de peligros en busca de un tesoro legendario. Fue uno de los primeros juegos de PS2 que apareció en Japón.

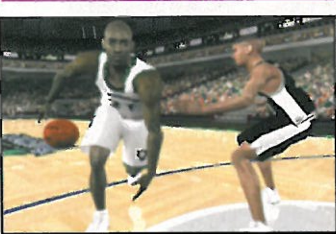
Evergrace



- 24 de NOVIEMBRE
- FROM SOFTWARE
- RPG

Inicialmente desarrollado para PlayStation, este juego de rol adopta los parámetros clásicos apoyandose en un impresionante entorno 3D. Los dos protagonistas tendrán que recorrer infinidad de localizaciones dentro de una épica historia que alcanzará en los combates su mayor brillantez.

NBA 2001



- DICIEMBRE
- ELECTRONIC ARTS
- DEPORTIVO

Otra saga deportiva de EA que aterriza en los 128 bits, esta vez con el irresistible aliciente de un apartado visual muy mejorado y la licencia oficial de la mejor liga de baloncesto del mundo. preparaos para el partido más emocionante, con la posibilidad de disputarlo incluso a 4 jugadores.

NHL 2001



- 24 de NOVIEMBRE
- ELECTRONIC ARTS
- DEPORTIVO

También le ha tocado el turno al hockey sobre hielo, que dará el salto a la nueva consola con plantillas actualizadas, una jugabilidad digna de la saga, y unos efectos de luz y reflejos sobre el hielo que serán capaces de quitaros el hipo. El mejor hockey también se jugará en PS2.

Rayman Revolution



- 24 de NOVIEMBRE
- UBI SOFT
- PLATAFORMAS

El que han dado en llamar Revolution no será más que la versión de PS2 del archiconocido «Rayman 2». Eso sí, el paso a los 128 bits estará acompañado de la aparición de nuevos personajes, niveles ocultos y nuevos tipos de enemigos.

Stunt GP



- 24 de NOVIEMBRE
- TEAM 17
- VELOCIDAD

¿Alguno recuerda la "pista looping"? Pues su versión para PS2 está a punto de llegar: coches capaces de casi cualquier pirueta se retarán en emocionantes carreras por unos circuitos en los que saltos, giros y vueltas de campana estarán a la orden del día.

Summoner



- DICIEMBRE
- VOLITION
- RPG

Además de ser uno de los primeros títulos que utiliza las nuevas técnicas anti-aliasing para PS2, «Summoner» será un JDR en el que podremos ir reclutando un grupo de aventureros para eliminar a las fuerzas del mal en un mundo de espada y brujería.

Super Bust a Move



- DICIEMBRE
- TAITO
- PUZZLE

Si no recordamos mal, es ya el quinto puzzle que protagonizan estos simpáticos dragoncillos. El desarrollo será el mismo de siempre: unir burbujas del mismo color, y aunque gráficamente será mucho más vistoso, su endiablada diversión se mantendrá intacta en PS2.

F1 Championship Season 2000



- DICIEMBRE
- ELECTRONIC ARTS
- VELOCIDAD

Después de repetir en PlayStation, la particular visión de la F-1 de EA Sports aparecerá en PS2 para hacerle la competencia a los títulos de Sony y Ubi Soft. Mucha velocidad y un comportamiento hiperrealista de los coches serán las principales bazas de un título de conducción muy exigente.

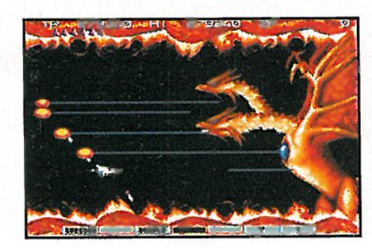
F1 Racing Championship 2000



- DICIEMBRE
- UBI SOFT
- VELOCIDAD

El laureado simulador de Fórmula 1 que arrasa en las consolas de 32 y 64 bits dará el salto a la nueva generación gracias a un apartado técnico mejorado y una jugabilidad sin parangón en su género. El mejor trabajo de Video System también correrá en los 128 bits de Sony.

Gradius III y IV



- 24 de NOVIEMBRE
- KONAMI
- SHOOT'EM UP

Más que un remake de las últimas entregas de la conocida saga de Konami, el nuevo Gradius será una recopilación de juegos a la que se han añadido unos espectaculares vídeos que justifican el cambio a una plataforma superior. El "shooter" de toda la vida está más vivo que nunca.

Midnight Club



- DICIEMBRE
- ANGEL STUDIOS
- VELOCIDAD

Uno de los numerosos juegos de carreras que acompañarán a PS2, esta vez con el aliciente de competir contra otros conductores en los circuitos nocturnos de una ciudad. Y por si eso os resultase poco, preparaos para un modo arcade repleto de pruebas y con la conducción más agresiva.

Street Fighter EX 3



- 24 de NOVIEMBRE
- CAPCOM
- LUCHA

La enésima versión de Street Fighter, de nuevo poligonal y con la posibilidad de mostrar hasta 4 luchadores simultáneos en pantalla. Aunque la calidad de sus efectos de luz es innegable, aún mostrará algunas deficiencias gráficas, que no influirán sobre su gran jugabilidad.

Silent Scope 2



- 24 de NOVIEMBRE
- KONAMI
- SHOOT'EM UP

La versión para PS2 de la recreativa de disparo en la que teníamos que actuar como francotiradores de la policía, pero mejorada con nuevos niveles de entrenamiento y con un sistema de control que nos permitirá aplicar un potente zoom sobre la panorámica general.

Sky Surfers



- DICIEMBRE
- IDEA FACTORY
- DEPORTIVO

El deporte extremo también hace sus pinitos en PS2, esta vez con un juego de caída libre con tabla (sí, esos que se tiran de un avión y luego abren el paracaídas) que tendrá un desarrollo similar a los juegos musicales, es decir, tendremos que repetir las piruetas de un instructor en el momento justo.

Smuggler's Run



- DICIEMBRE
- ANGEL STUDIOS
- VELOCIDAD

Otro juego de carreras, esta vez con el aliciente de correr con un impresionante garaje de buggies y 4x4 que lucharán por la victoria en unas competiciones campo a través. Además de un entorno gráfico tan amplio como bien realizado, este título contará con un desarrollo realmente variado.

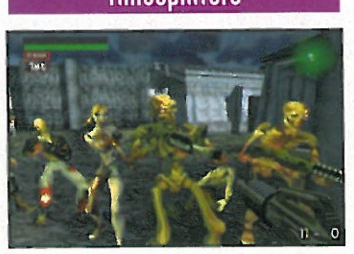
Theme Park World



- DICIEMBRE
- ELECTRONIC ARTS
- ESTRATEGIA

Esta versión nos volverá a meter en la piel de un empresario que, mediante un sencillo sistema de menús, debe construir y gestionar un parque de atracciones. La estrategia económica en su vertiente más divertida, y con un apartado visual muy superior.

Timesplitters



- DICIEMBRE
- FREE RADICAL DESIGN
- SHOOT'EM UP SUBJETIVO

Un "shoot 'em up" subjetivo, con opción de hasta 4 jugadores simultáneos, en el que tendremos que recorrer diferentes épocas de la historia intentando acabar con una horda de zombies y monstruos que lo han invadido todo. Un toque "gore" para PS2.

Wetrix 2



- 24 de NOVIEMBRE
- ZED 2
- PUZZLE

El clásico desarrollo del juego de Pajitnov, que esta vez tiene lugar en un mundo en el que las fichas forman barreras que deben contener el agua que cae de vez en cuando sobre el tablero. Como cualquier puzzle, resultará tan simple como entretenido.

X Squad



- 24 de NOVIEMBRE
- ELECTRONIC ARTS
- AVENTURA DE ACCIÓN

Este cruce entre el sistema de juego de «Syphon Filter» y la importancia del subterfugio de «MGS», tendrá además la peculiaridad de permitirnos coordinar las acciones de los miembros de un grupo de asalto por separado. Acción futurista y algunos puzzles.

■ NINTENDO

Zelda Majora's

Ha tardado casi un año en llegar hasta nosotros desde su lanzamiento en Japón, pero ya tenemos muy cerquita, casi casi aquí mismo, la nueva maravilla de Miyamoto. Y lo mejor de todo es que esta vez no vamos a necesitar un libro donde nos traduzcan los diálogos al castellano. ¿No os imagináis por qué...?

Nintendo 64

Noviembre







Este tipo parece Link, pero está un poco cambiado, ¿no? Bueno, lo estáis viendo transformado tras haberse puesto la Máscara Deku. ¡Y esperad a verlo con las otras máscaras puestas!

Tenemos muchas cosas que avanzaros de un juego tan esperado como «La Máscara de Majora», pero comenzaremos por lo más destacado: por primera vez en la historia de «Zelda» desde su mítica y lejana entrega para NES, Link hablará en castellano.

¿Os habéis recuperado ya? Pues sí, amigos: todos los habitantes del maravilloso mundo ideado por Miyamoto se están poniendo las pilas con los idiomas y, por cortesía de Nintendo España, hablarán en nuestra lengua. Un hito histórico que, sin embargo, no serviría de mucho si no hubiera una auténtica maravilla de juego detrás, una aventura que, por lo menos, igualará al mítico «Ocarina of Time».

Nosotros ya hemos tenido el auténtico privilegio de ver el juego y os podemos asegurar que os va a dejar totalmente impresionados.

Lo primero que os llamará la atención será el apartado gráfico, más brillante y detallado que su antecesor gracias a la utilización del Expansion Pak. Diez minutos de intro deleitarán vuestros sentidos al tiempo que os ►



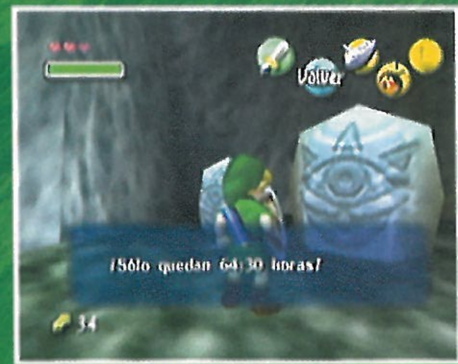




Para iniciar el juego, nada mejor que esta larguiiiiisima intro en la que veremos cómo Skull Kid convierte a Link en un Deku.

La saga protagonizada por Link ha acompañado a los usuarios de todas las consolas Nintendo desde sus inicios: «Legend of Zelda 1 y 2» (NES), «A link to the Past» (SNES), «Link's Awakening» (GB y GBC) y «Ocarina of Time» (N64).

Mask



Este Zelda nos va a mantener constantemente en tensión, pues se desarrolla contrarreloj y tendremos un tiempo límite para cumplir nuestro objetivo.





Vamos a ponerlo bien grande por si alguien no se ha dado cuenta todavía: ¡«LA MÁSCARA DE MAJORA» VA A ESTAR TOTALMENTE TRADUCIDO AL CASTELLANO!





La calidad gráfica va a ser muy superior a la de «Ocarina of Time», gracias al Expansion Pak. Mirad cómo se ve a Link aquí...

Las máscaras serán la clave

Las máscaras mágicas van a ser los objetos más importantes del juego, ya que conferirán poderes especiales a Link. De hecho, uno de los grandes retos de Link va a ser encontrarlas, y también saber elegir en cada momento cuál utilizar para resolver puzzles y acceder a nuevas zonas.















■ NINTENDO ■ AVENTURA DE ACCIÓN

La magia de la Ocarina

La Ocarina del Tiempo va a volver a jugar un papel importantísimo. Gracias a la ella podremos alargar el plazo de tres días que tenemos para terminar el juego, además de poder aprender nuevas melodías mágicas para avanzar en la aventura.









En esta aventura vamos a conocer a un montón de personajes nuevos, ya que Link ha tenido que viajar a otra dimensión para recuperar a su caballo Epona y a su fiel Ocarina. Abajo le vemos enfrentándose a un enorme bicho.











► introducís en la historia y comprobáis atónitos cómo el malvado Skull Kid le complica la vida a Link en un santiamén. Ayudado por los poderes de la misteriosa Máscara de Majora, le roba a Epona, a la Ocarina y acto seguido lo transforma en un triste Deku. ¿Cómo va a salir nuestro héroe de esta situación?

Pues adentrándose en un extraño universo (diferente, por cierto, al de su querida Hyrule), donde un curioso personaje conocido como el Vendedor de Máscaras le dará un plazo de tres días para recuperar la máscara de Skull Kid como condición para recuperar su forma humana.

A pesar del poco tiempo que hemos podido jugar a «La Máscara de Majora», podemos afirmar que esta aventura promete ser aún más emocionante que «Ocarina of Time», especialmente por detalles como el paso del tiempo, que va a hacer que juguemos contrarreloj y que la tensión se mantenga constante. Aunque eso no significa que vayamos a poder jugar sólo tres días reales, ya que dispondremos de muchas maneras de retrasar el momento de la verdad... ¿Se os ocurre alguna? Pues el 24 de noviembre podréis descubrir todas las que se le han ocurrido al genial Miyamoto. ¿Podréis soportar la espera? Nosotros no...

Lo Mejor

Todo.

Lo Peor

Nada.

Primera Impresión











El vendedor de máscaras le dirá a Link cómo recuperar su apariencia humana... pero sólo tiene (en principio) 72 horas para conseguirlo.

Nintendo

pokemon.nintendo.es

¡FOTOGRAFÍALOS TODOS!

Pokémon™ Snap

Un nuevo reto llega a tu Nintendo 64 de la mano de Pokémon.
En Pokémon Snap podrás buscar y fotografiar a tus Pokémon
favoritos en su hábitat natural y coleccionarlos
con sus mejores poses en tu álbum.
Pokémon Snap - ¡Fotografíalos todos!



■ CAPCOM

Dino Crisis 2

Seguro que algunos por ahí pensarán que ya se ha tocado techo en el género de los "survival horror". Pues el Sr. Mikami (responsable nada más y nada menos que de la saga «Resident Evil» y del primer «Dino Crisis») quizás también piense lo mismo, y por eso ha decidido darle un giro total al desarrollo de «Dino Crisis 2» y ha convertido la aventura casi en un arcade.





PlayStation

Noviembre

Desde que, por primera vez, tuvimos noticias suyas en el pasado E3 de Los Ángeles, hemos seguido muy de cerca el desarrollo de «DC 2», sin duda, uno de los títulos más importantes del año para PS.

Aunque quizás le hubiera bastado con ofrecer un nuevo argumento y algunas mejoras visuales, el juego de Capcom apostará por un estilo diferente de su antecesor, resultando ahora mucho más rápido y enfocado especialmente hacia los momentos de acción.

Para conseguir este nuevo "look", el desarrollo del compacto se dividirá en niveles de dos tipos: por un lado, las fases de investigación, tal y como las conocimos en el primer «Dino Crisis», y por otra parte, una serie de zonas repletas de acción en las que nos asediarán sin cesar todo tipo de dinosaurios.

Este crecimiento desmesurado de los enfrentamientos nos permitirá ganar puntos, e incluso podremos realizar combos dependiendo del número de disparos, todo con la única finalidad de poder invertir nuestras ganancias en las tiendas que aparecerán cada vez que salvemos nuestra partida.

Otro de los cambios más relevantes está relacionado con el apartado gráfico. Capcom ha elegido el estilo de escenarios prerrenderizados por los que se mueven personajes realizados en 3D, (tipo «RE») aunque esta vez podremos asistir a la inclusión de nuevos y espectaculares efectos como las pisadas en los charcos, la posibilidad de cortar las enredaderas que cubren algunas puertas o la destrucción de ciertas partes del escenario.

La espectacular Regina volverá a ser la encargada de hacerle frente a estos gigantescos lagartos, aunque esta vez estará acompañada por dos nuevos personajes: Dylan, un soldado de élite, y por un enigmático ►

«Dino Crisis», uno de los mejores "survival horror" de la historia, regresa a PlayStation coincidiendo con el estreno de la primera parte en Dreamcast y cambiando notablemente de estilo.

■ AVENTURA DE ACCIÓN





Las FMVs también reflejan una mejora sustancial respecto a los vídeos del primer juego. Y para muestra, la espectacular secuencia introductoria...







Los enfrentamientos contra los dinosaurios serán muy numerosos, y serán uno de los principales alicientes del nuevo «Dino Crisis».




A lo largo del juego deberemos resolver algunos puzzles, pero se han reducido en número con respecto a su antecesor para darle más importancia a los disparos.

Capcom ha "rescatado" para esta entrega el estilo gráfico de la saga «Resident Evil», es decir, con escenarios prerrenderizados.




individuo que aparecerá en algunos puntos clave del juego.

Los protagonistas estarán dotados de nuevas habilidades, como correr mientras apuntan su arma, abrir puertas por la fuerza o incluso controlar un arma secundaria, aunque mantendrán intactos su ingenio y serenidad para resolver los (escasos) puzzles que se interpondrán en su camino.

La posibilidad de controlar algunos vehículos durante el juego, como si se tratase de un arcade, y un argumento de viajes en el tiempo y errores científicos aderezarán esta aventura prehistórica para convertirla en un título que, sin, duda, va a ser uno de los grandes éxitos del año para PlayStation. Los dinosaurios han estado esperando 65 millones de años, pero por fin les ha llegado su momento...

Lo Mejor

- Su estilo arcade.
- Las nuevas habilidades de los protagonistas.

Lo Peor

- Ha perdido el entorno tridimensional.

Primera Impresión



■ ID SOFTWARE

Quake III

El rey indiscutible de los juegos online para PC está casi a punto de ocupar el mismo puesto en Dreamcast. Sólo ID, creadores del original, podían encargarse de crear la conversión de esta auténtica "bestia", que eleva hasta límites insospechados el concepto de arcade multijugador.









▲ En una batalla tan brutal como la que nos va a ofrecer este juego, será muy importante hacerse antes que el enemigo con los ítems más poderosos.

Dreamcast

Noviembre







◄ Se conoce como "skins" a las texturas y formas que adoptan los personajes. ¡En «Quake III» vamos a poder elegir entre más de 100!

Ya os adelantamos al salir a la venta Dreamcast que cuando Sega diseñó la consola e incorporó un módem, lo hacía con la vista puesta en el futuro. Aunque tuvimos que esperar algunos meses para disfrutar con «ChuChu Rocket!», las bases del juego por Internet quedaron plenamente asentadas, y las posibilidades de la consola en este ámbito, totalmente demostradas.

Ahora, el espectacular, salvaje e inimitable «Quake III» va a venir a confirmar que el futuro se ha convertido ya en presente. Creemos que no hace falta carta de presentación para un juego que tiene enganchado ya a medio mundo en la versión de PC, pero por si acaso vamos a resumiros en una palabra cuál va a ser su mecánica de juego: DISPARAR.

Cuando ID desarrolló hace más de un año la versión original, decidió que este juego iba a suponer una ruptura con los dos títulos anteriores de la serie (conocidos por todos en sus versiones de PSX y N64), tanto ►

Aunque no está todavía confirmado, es muy posible que los servidores de «Quake III» para Dreamcast sean compatibles con los de PC. Esto supondría que los usuarios de ambos sistemas podrían enfrentarse entre sí a través de Internet.

Lucha universal

Aunque cuenta con un modo para un sólo jugador, «Quake III» está concebido como una sensacional experiencia multijugador, ya sea en la misma consola o a través de Internet, donde alcanzará su máximo nivel de diversión.







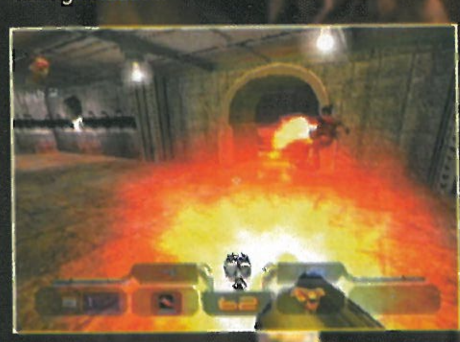


No faltará el toque "gore" con litros de fluido rojo, aunque con la rapidez de la acción casi ni la veréis...



El arsenal destructivo

Los elementos básicos en todo shoot'em up que se precie son la rapidez de reflejos, la astucia para engañar al enemigo y, por supuesto, las armas. Todo un arsenal os espera en este juego: pistolas de plasma, ametralladoras, rifles de energía, lanzagranadas...







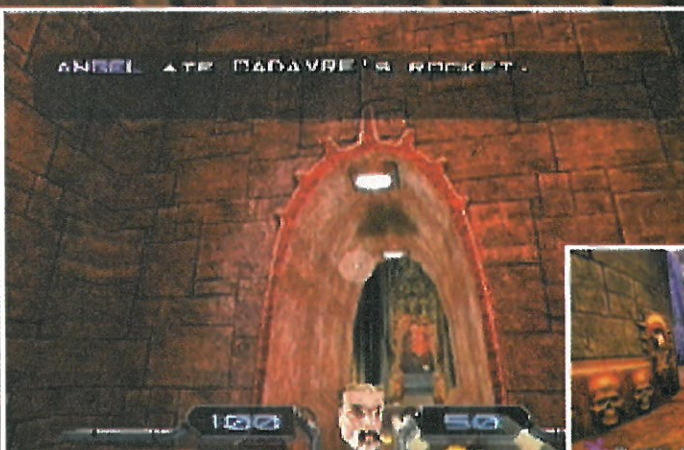


No es necesario aclarar que no estamos, precisamente, ante un juego orientado hacia los más pequeños de la casa...



Aunque no hemos podido analizarlos aún en detalle, la versión de Dreamcast contará con cinco escenarios de diseño exclusivo.

■ ID SOFTWARE ■ SHOOT'EM UP SUBJETIVO



«Quake III» es el único juego capaz de generar estas curvas casi reales. Una muestra más de la enorme potencia de su motor gráfico.



Disparar, disparar y disparar. Esta es, resumida, la "filosofía" de «Quake III».







Detalles de originalidad de «Quake III» se manifiestan en escenarios como éste, formado a base de "bumpers" que nos impulsan con saltos continuos hacia arriba.

Apoteosis gráfica

Mirad bien estas capturas y decidnos si habéis visto alguna vez texturas tan detalladas en los escenarios de un shoot'em up. La arquitectura de los niveles va a ser prodigiosa, mostrando un sólido diseño que mezclará elementos tecnológicos con detalles barrocos y ciertamente "macabros". Y esperad a ver la velocidad con que se mueve todo...







► en cuestiones tecnológicas como en la experiencia de juego. Y lo han conseguido sobre la base de un sensacional motor 3D (el más avanzado hasta ahora en cualquier plataforma) y un estilo de juego donde se elimina la historia y se orienta todo el desarrollo hacia el enfrentamiento multijugador . Todo va a consistir, pues, en liarse a "pepinazo" limpio contra otros tres enemigos, ya sean "bots" controlados por la consola, u otros tres amigos. Por supuesto, el diseño de las armas y niveles encajará como un guante en estas premisas, y la conexión a Internet permitirá que lo comprobemos contra usuarios de toda Europa y (¡noticia bomba!) también de Estados Unidos. En fin, que a tenor de las pruebas online que hemos ya podido realizar contra jugadores de Sega en Inglaterra, no nos cabe duda de que «Quake III» va a suponer una auténtica revolución.

Lo Mejor

La enorme carga de acción, y poder medirnos contra jugadores de todo el mundo.

Lo Peor

¿Cómo funcionarán los servidores con miles de usuarios conectados?

Primera Impresión 

NOKIA 3310

Todo tuyo.

Ahora con tu nuevo NOKIA 3310 lo tienes todo.

Ponle las carcasas más locas. Diviértete con sus cuatro juegos. Elige entre sus 35 tonos de llamada o bájate más de la Red.

Además, con tu nuevo NOKIA 3310 no te quedarás colgado: estarás comunicado hasta 11 días en espera.

Llama a tu chica simplemente diciendo su nombre. Envíale imágenes o mensajes cortos mediante texto predictivo.

Ah...!, y diviértete chateando con su nueva función de chat.

NOKIA 3310, disfrútalo a tope.

Únete al club
Club NOKIA
www.club.nokia.es



www.nokia.es

Centro de Atención al Cliente: 902 404 414

■ EIDOS

Tomb Raider Chronicles

PlayStation

Noviembre

Va a ser la despedida formal de PlayStation de una serie que ha marcado un hito en la historia de las consolas. Y para remarcarlo, Core está ultimando un "repaso" a los capítulos más interesantes de la vida de Lara Croft. Un adiós siempre es menos doloroso acompañado de un juego de este calibre...

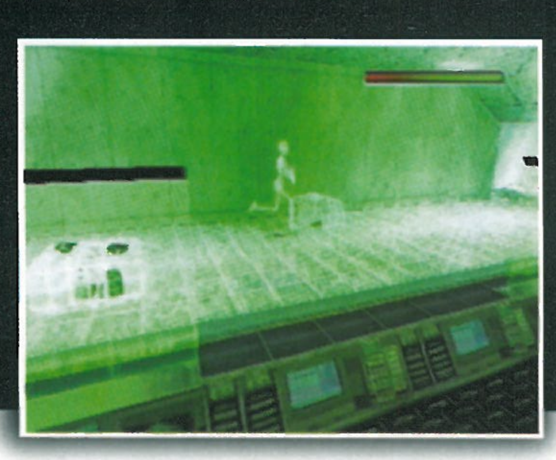
Seamos realistas: el destino que espera a la señorita Croft es algo muy elevado: una Nueva Generación de juegos en los brazos de PS 2.

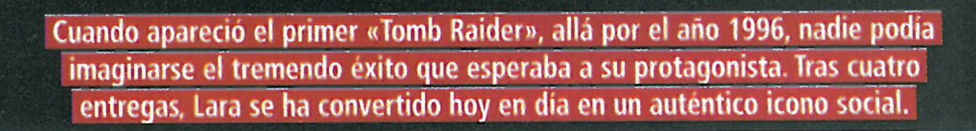
Pero en PlayStation, se acabó. Bueno, seguro que más de uno ya había pensado, tras ver el cuerpo de la arqueóloga sepultado bajo una pila de rocas, que «The Last Revelation» suponía el final, pero Core ha decidido hacernos un último regalo de despedida. Por eso, porque saben lo que Lara significa para todos nosotros, los programadores de las dos últimas entregas tienen casi terminado lo que podemos considerar un homenaje por todo lo alto a la aventurera más famosa de todos los tiempos.

De esta forma, esta quinta entrega va a recopilar cuatro de las aventuras más intensas que Lara protagonizó hasta su llorada... ¿muerte? Y, por supuesto, no nos estamos refiriendo a un "refrito" con niveles de los cuatro juegos anteriores, sino a otras localizaciones inéditas hasta la fecha.

El encanto de la ciudad eterna de Roma, una misteriosa isla irlandesa, un submarino ruso y un gigantesco rascacielos plagado de mecanismos ➤

¿Recordáis la escena de "Desafío Total" donde Schwarzeneger pasaba por una pantalla de rayos-x y saltaban las alarmas? Pues veremos una secuencia idéntica en «TR Chronicles».




Cuando apareció el primer «Tomb Raider», allá por el año 1996, nadie podía imaginarse el tremendo éxito que esperaba a su protagonista. Tras cuatro entregas, Lara se ha convertido hoy en día en un auténtico icono social.

Los seguidores de Lara Croft podremos disfrutar de esta nueva aventura antes de que nuestra heroína dé el salto a PS2. Como veis, no quiere dejarnos "colgados"...



Los niveles de esta aventura se desarrollarán en Roma, en un submarino, en un rascacielos y en una isla irlandesa.

► de seguridad van a ser los nuevos escenarios que recorrerá Lara en nuestra compañía.

Aunque, como estamos hablando de dar un repaso a toda su vida, también reviviremos algún episodio en el que tendremos que controlar a esa preciosa Larita de 16 años que nos encandiló por completo en «The Last Revelation».

En fin, que no esperéis encontrar nada realmente "diferente" a lo ya visto, salvo algún que otro movimiento nuevo, escenarios muy bien diseñados y la obligación en algunos escenarios (esto sí que es totalmente "original"), de eliminar a los enemigos mediante el sigilo.

Todo apunta a que, manteniendo el estilo de siempre, «Chronicles» va a ser el brillante colofón a una de las sagas más exitosas de la historia de los videojuegos.



En un edificio de alta seguridad se nos obligará a movernos con sigilo, al estilo «Tenchu» o «Metal Gear».

Lo Mejor

Poder conocer nuevos momentos de la vida de Lara.

Lo Peor

Parece que va a ser muy parecido a los anteriores.

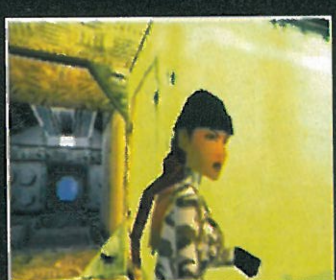




Lara Croft, o la heroína de las mil y una caras

Ver a Lara vestida con cuero negro ajustado "a lo Matrix", o con un traje de camuflaje al más puro estilo "Commando" es un placer para los sentidos que sólo podremos permitirnos jugando a «TR Chronicles».









■ NINTENDO

Mario Tennis

Mario y su pandilla están a la que salta. En cuanto se han enterado de que un juego de tenis está causando sensación entre los usuarios de Dreamcast, se han lanzado a disputar unos partidos de lo más divertido en la pista central de N64.

Que conste que no nos pilla de sorpresa. Después de ver de qué modo se desenvolvían Mario, Luigi y compañía jugando al golf, no creemos que haya ningún deporte que se les pueda resistir. Pero, aún así, nadie podía imaginar el enorme potencial que atesora este «Mario Tennis», juego que, sin duda, será uno de los títulos estrella para la consola de Nintendo durante los próximos meses.

Evidentemente, el cartucho de Nintendo no será un simulador propiamente dicho, aunque sí que nos permitirá jugar partidos en toda regla, con un repertorio de movimientos que nada tendrá que envidiar a los mejores títulos del género. Claro, con ►

Los personajes pueden realizar golpes especiales y utilizar los items que van apareciendo en la pista. A ver quién es el guapo que devuelve esa bola...

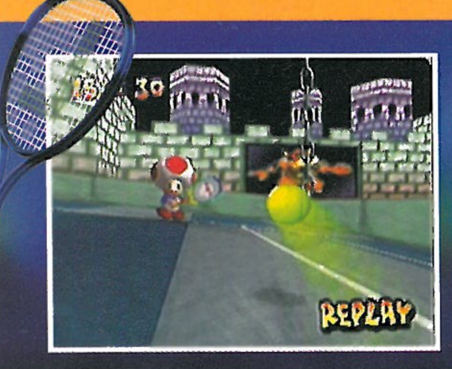
Nintendo 64

Noviembre



Además de jugar sobre tierra batida, hierba o pista sintética, «Mario Tennis» incluye este campo de diseño exclusivo, con las imágenes de Mario y Luigi.

Después de comprobar el éxito que ha cosechado «Virtua Tennis» en Dreamcast, no nos extrañaría que este "simulador" de Nintendo se convirtiera en uno de los juegos más vendidos de la temporada.



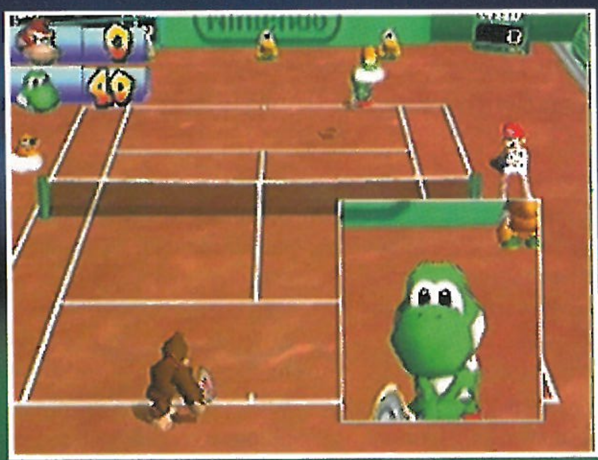


El plantel de jugadores resulta impresionante: 16 personajes salidos de los mejores juegos de Nintendo.

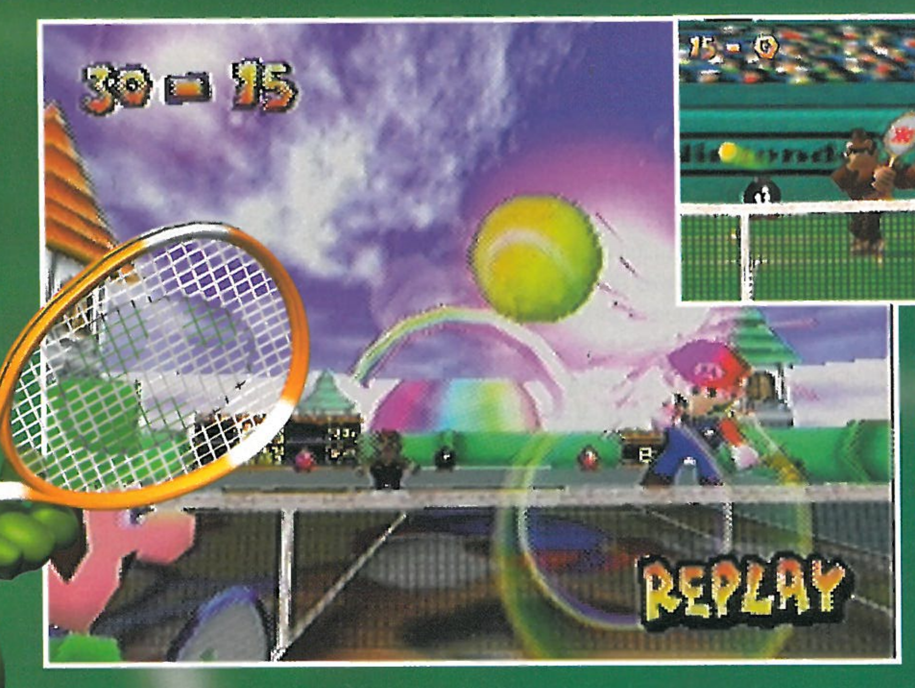




Los retos especiales, como la pista en movimiento o los escudos, llevan las posibilidades de «Mario Tennis» más allá que las de cualquier otro simulador deportivo.







Las secuencias de repetición que aparecen después de cada punto son puro espectáculo.

➤ estos chicos de por medio la cosa irá mucho más allá: armas ocultas, golpes especiales, partidos en pistas que se mueven y mucho sentido del humor pondrán ese toque especial que caracteriza a los personajes más famosos de la Gran N.

Además de los torneos para uno o varios jugadores, «Mario Tennis» incluirá un buen puñado de modos especiales, como el torneo contra Bowser en pista sobre lava, o la competición contra las plantas carnívoras, que multiplicarán las posibilidades del cartucho.

Pero el mejor modo de despejar todas vuestras dudas sobre la calidad del juego es descubrir que contará con un nivel técnico muy por encima de lo acostumbrado en esta consola, especialmente durante la repetición instantánea de los mejores golpes, tan espectaculares como el propio partido.

Seguro que muchos de vosotros ya estáis practicando vuestro mejor revés, pero no conviene apresurarse, ya que aún falta un tiempo hasta que esta última locura llegue a N64.

Lo Mejor

- La variedad de opciones y modos de juego.
- Los protagonistas.

Lo Peor

- Algunos retos resultan demasiado complicados.

Primera Impresión 

■ MIDWAY ■ DEPORTIVO

Ready 2 Rumble Round 2



Hace cosa de un año Midway lanzó al mercado un simulador de boxeo que revolucionó el concepto que todos teníamos de este sacrificado deporte. Su divertido estilo y su radiante jugabilidad le han hecho merecedor de una secuela que en breve llegará a Dreamcast. ¿Estáis preparados para afrontar este nuevo asalto?.

Dreamcast
Noviembre



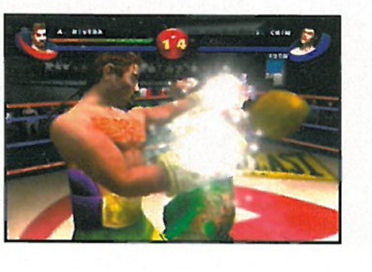
Una de las consignas que tuvieron los chicos de Midway a la hora de programar el primer «R2R» fue conseguir que la diversión y una correcta simulación caminasen de la mano. Y posiblemente ésta sea, junto a su atractivo apartado visual, una de las razones que expliquen la gran acogida que ha tenido este peculiar juego.

Partiendo de esa misma base, las novedades de este "segundo asalto" comenzarán con la incorporación de dos nuevos modos de juego (Team Battle y Tournament) a los ya conocidos Arcade y Campeonato, un hecho que, además de conferir al juego un mayor dinamismo, ampliará las opciones multijugador.

En cuanto al plantel de boxeadores, la cifra se elevará hasta un total de 23 (todos ellos con un amplio repertorio de golpes y combos), entre los que destacan el propio presentador de los combates y el mismísimo Michael Jackson, sin olvidar a viejos conocidos como Afro Thunder o Butcher Brown.

El sistema de juego apenas sufrirá cambios, aunque esta vez, y también como novedad, la ejecución de los ataques especiales (Rumble) de cada boxeador constará de tres fases, en las que se nos ofrecerá incluso la posibilidad de sacar fuera del ring al oponente.

Por otro lado, el motor gráfico se mantendrá intacto, y seguirá mostrando la misma nitidez y nivel de detalle que ya pudimos ver en la primera entrega, acompañado, eso sí, de un renovado catálogo de escenarios -algunos de ellos exteriores- que completarán esta nueva incursión de Midway en el mundillo del boxeo.





El nuevo modo multijugador ampliará con creces la diversión que ya de por sí ofrece el juego.

Lo Mejor
- El plantel de boxeadores.
- Las opciones multijugador.

Lo Peor
- Que no te atraiga el tema.

Primera Impresión



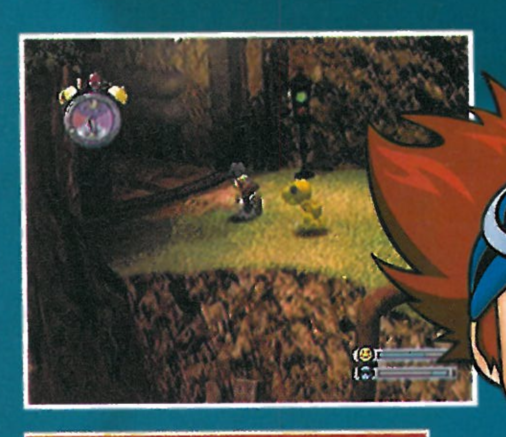
SEGA
CIERRA LA PUERTA Y DI QUE ESTAMOS JUGANDO
¿Te gustaría encerrarte en tu habitación con la chica más sexy del Universo?... Ahora puedes. Te presentamos a Ulala, la protagonista del juego que está batiendo todos los récords en Japón: Space Channel 5. Una aventura tan original que va a crear un género. Una fantasía virtual con la que podrás salvar el planeta al ritmo de una banda sonora espectacular. ¿Juegas o te vas a quedar mirando a Ulala con cara de lelo?
5
Space Channel 5
Dreamcast
UP TO 6 BILLION PLAYERS
SEGA, AND DREAMCAST ARE EITHER TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD.© 2000 SEGA ENTERPRISES, LTD. ALL RIGHTS RESERVED

■ BANDAI

Digimon World

Han invadido los programas de televisión, las colecciones de cromos e incluso los cómics, y ahora van a por nuestra consola. Por si todavía quedaba alguien que no conociese el fenómeno Digimon, Acclaim nos dará muy pronto la oportunidad de coleccionar estos "monstruitos" en PlayStation.





PlayStation

Noviembre

Como en cualquier juego de rol, tendremos que ir cumpliendo pequeñas misiones para ayudar a los habitantes de «Digimon World»

No nos extraña que las previsiones de ventas de «Digimon World» sean tan prometedoras, no sólo por la cantidad de seguidores que tienen las mascotas de Bandai, sino porque éste será el juego de rol de coleccionismo que los usuarios de PS venían pidiendo desde la aparición de «Pokémon» para las consolas de Nintendo.

La mecánica de juego será de lo más sencillo, y combinará los elementos tradicionales de los RPGs (como el aprendizaje de habilidades, los diálogos o las misiones de desarrollo no lineal) con la posibilidad de combatir, coleccionar y criar a los Digimon. Como si fuera un "Tamagotchi", desde el principio de nuestra aventura vamos a tener una de estas criaturas a nuestro lado, y nuestra labor será alimentarla, cuidarla, hacer que duerma las horas necesarias y entrenarla para el combate.

Una vez que haya crecido lo suficiente, ya podremos adentrarnos en la isla donde se desarrolla «Digimon World» y combatir contra los Digimon salvajes que viven en cada zona. Cuantos más combates ganemos, más posibilidades ►

La película ya está arrasando en la taquilla de los EEUU, y la segunda temporada de la serie está a punto de aparecer en Japón. Parece que Digimon lo tiene todo listo para arrasar también en PlayStation.

■ RPG



La mecánica de este juego será una mezcla entre «Pokémon» y Tamagotchi, es decir es un RPG de coleccionismo pero también deberemos criar a los Digimon.

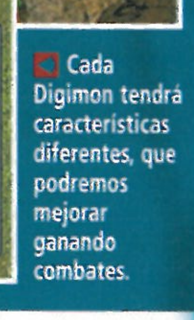




El mapeado está repleto de Digimon salvajes a los que debemos derrotar en combates en tiempo real para unirlos a nuestra colección en la ciudad de la isla virtual.







Cada Digimon tendrá características diferentes, que podremos mejorar ganando combates.



tendremos de hacer evolucionar al Digimon.

Nuestra aventura tendrá lugar a lo largo de varios años (de la era Digimon, claro) y durante el juego podremos asistir a la simulación de los diferentes momentos del día, lo que nos será de gran utilidad, ya que algunas de estas mascotas sólo se podrán capturar a determinadas horas. Esto significa que los escenarios estarán en constante cambio, y no siempre vamos a encontrar el mismo tipo de Digimon en el lugar por el que hayamos pasado, por lo que en ningún momento podremos dejar a un lado la investigación.

Por su parte, los combates entre criaturas se desarrollarán en tiempo real y sobre la misma pantalla del juego, así que ya podéis preparar vuestras habilidades de entrenador porque nuestra labor consistirá en animar al Digimon y en utilizar algunos items para ayudarle en combate.

Por si esto fuera poco, el compacto de Bandai nos permitirá guardar los datos en una tarjeta de memoria, para luego combatir con el Digimon que un amigo haya criado en su consola.

Sabemos que estáis impacientes por echarle el guante a «Digimon World», pero aún tendréis que esperar un poquito hasta que llegue a las tiendas.

Lo Mejor

Por fin un RPG de coleccionismo para PS.

Lo Peor

Los combates podían haber sido un poco más "activos".





■ UBI SOFT ■ VELOCIDAD

Speed Devils Online

Dreamcast

Diciembre

«Speed Devils» fue una de las sorpresas que acompañó el lanzamiento de DC. De lo que parecía un juego de carreras de coches más, surgió toda una revelación que, por méritos propios, se hizo un hueco ente los mejores. Ubi va a lanzar ahora una pseudo-secuela, con la opción online como gran novedad.

La original y divertida propuesta que este título hacía dentro del género de la velocidad sorprendió en su momento a todo el mundo, incluidos nosotros. Su novedoso sistema de juego, su fácil control y los geniales toques arcade que incluía (como los radares y los hilarantes obstáculos en la carretera), lo convirtieron rápidamente en una de las revelaciones de la temporada, pese a que en un primer momento no daba la impresión de que iba a sobresalir demasiado.

Lo cierto es el que juego ha tenido un éxito notable, y por ello Ubi Soft se ha decido a lanzar una especie de "segunda parte", así, entre comillas, del mismo. El motivo por el que decimos esto es que no se trata de una secuela propiamente dicha, puesto que las únicas novedades incorporadas son un nuevo circuito (con las consabidas opciones para correrlo en sentido contrario y bajo diversas condiciones climatológicas), y la inclusión de 11 modelos nuevos de coches, bastante futuristas por cierto.

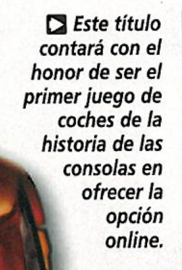
Y es que la verdadera razón de ser de este título es la incorporación de un nuevo modo de juego online, que permitirá nuevas posibilidades hasta ahora inéditas en este tipo de juegos.

En principio, parece que será posible participar en carreras online junto a otros 4 jugadores en tiempo real, aunque éste no será el único beneficio que podremos sacar de la red, ya que Ubi tiene previsto poner a disposición los servidores para que los usuarios puedan chatear entre sí, intercambiar coches, acceder a tablas de récords, etc.

Como veis, la cosa tiene muy buena pinta, sobre todo teniendo en cuenta que se tratará del primer juego online dentro del género de la velocidad. En cualquier caso, no hemos podido probar esta opción, así que ya os contaremos el mes que viene.







Este título contará con el honor de ser el primer juego de coches de la historia de las consolas en ofrecer la opción online.



Lo Mejor

Disfrutar las posibilidades online.

Lo Peor

Salvo la opción online, apenas tiene novedades.

Primera Impresión 

Dave Mirra freestyle BMX™





GIRO VERTICAL DE 360°
A 3 Mts. Y MEDIO DE ALTURA
12.06.89/DOWNTOWN.NEW YORK

SALUDO AL PÚBLICO
A 3 Mts. DE ALTURA
SENTADO EN EL MANILLAR
16.08.96/PARÍS.FRANCIA



Aprende de los errores de Dave







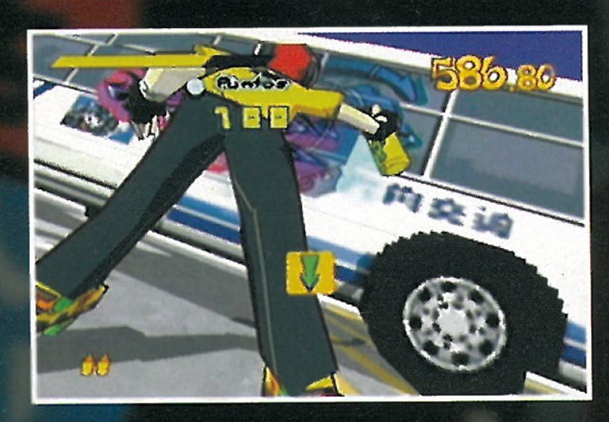




■ SEGA

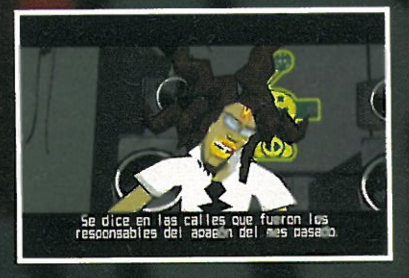
Jet Set Radio

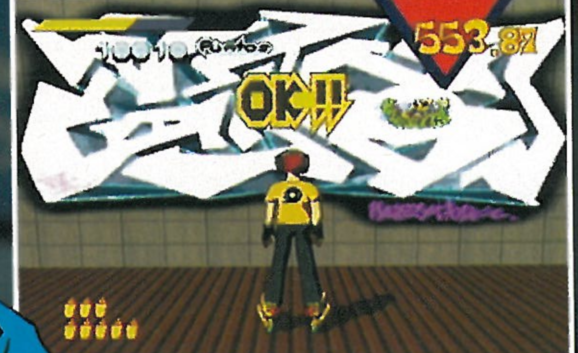
La tribu urbana de los "skaters" está a punto de lanzarse a Dreamcast. Su única norma es "no hay normas", y su medio de expresión, los "graffities", algo que a la policía no le hace demasiada gracia. ¿Te animas a meterte en esta "movida"?

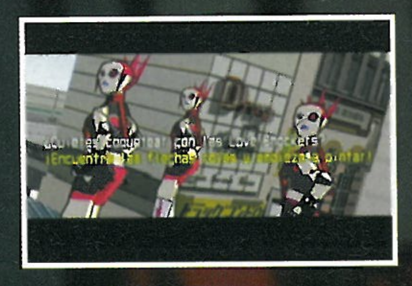


Dreamcast

Diciembre









Poco a poco Sega nos está acostumbrando a encontrarnos con títulos que resultan cada vez más impactantes por su originalidad, y que al final acabando gozando de una excelente acogida en la mayoría de los casos.

«JSR« se perfila como uno de estos juegos, pues desde un primer momento ha sabido llamar la atención de todos por su atípico aspecto gráfico y su innovador planteamiento, algo totalmente fuera de lo común.

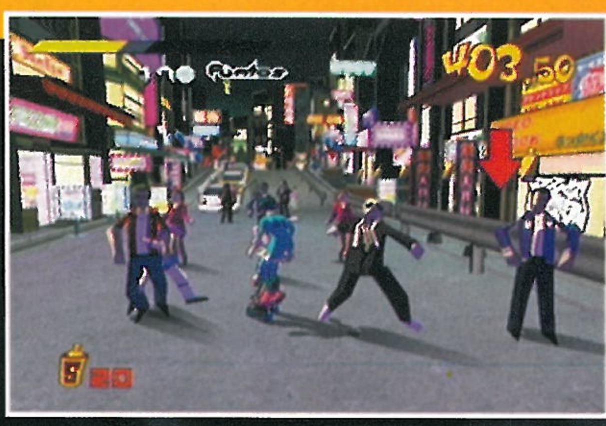
La historia trata de una pandilla de 10 "skaters" (9 de ellos se nos irán uniendo a lo largo de las fases) que se dedican a patinar por las calles de una ciudad imaginaria haciendo graffities y defendiendo su territorio de otras bandas.

Al inicio de cada fase se nos explicará nuestro objetivo, y tendremos que recorrer el mapeado (incluyendo tejados, techos de automóviles, barandillas, etc.) buscando las zonas en las que pintar nuestros graffities con los sprays que recojamos por las calles.

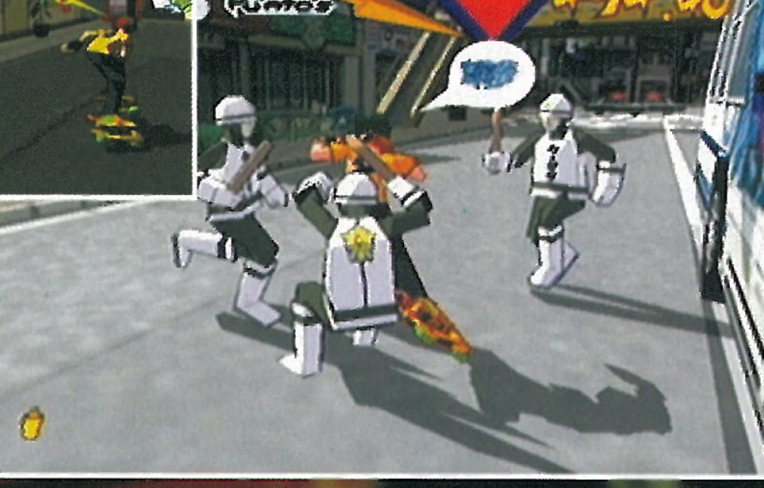
Por supuesto, la policía intentará evitar que llevemos a cabo semejantes fechorías, por lo que movilizarán a montones de agentes, policía antidisturbios, paracaidistas, tanques (sí, habéis leído bien), y lo que haga falta para atraparnos.

Aunque todos los personajes se desplazan sobre patines, y ►

La ideología "skater" está cada vez más arraigada en las calles de muchos países europeos y en EE.UU. Quizá por eso habría que incluir este juego dentro del imaginario género de los "simuladores de tribus urbanas".



Los personajes podrán (y deberán) usar cualquier zona de los escenarios para patinar.



La policía empleará todo tipo de armas para intentar atraparnos, desde pelotas de goma a gases lacrimógenos.

➤ pueden realizar piruetas de todo tipo (incluyendo patinar sobre las paredes y agarrarse a la parte trasera de los coches), tened claro que no se tratará de un juego de habilidad (como «Tony Hawk's3, por ejemplo), sino más bien todo un arcade lleno de acción y diversión a raudales.

Si a todo esto le unimos una banda sonora funky de gran calidad, y unas animaciones en los pasos de baile que en ocasiones rayan a la altura del genial «Space Channel 5», comprenderéis que la expectación creada por este juego está resultando completamente justificada.

Si te gustan los juegos que se salen de las normas, no pierdas de vista este título.

Lo Mejor

El estilo de los gráficos y la banda sonora.

Lo Peor

El control en los saltos es bastante impreciso.

Primera Impresión 











Para pintar los graffities tendremos que recoger sprays por el decorado, y después realizar combinaciones con el mando.

■ UBI SOFT ■ BEAT'EM UP

Batman of the Future

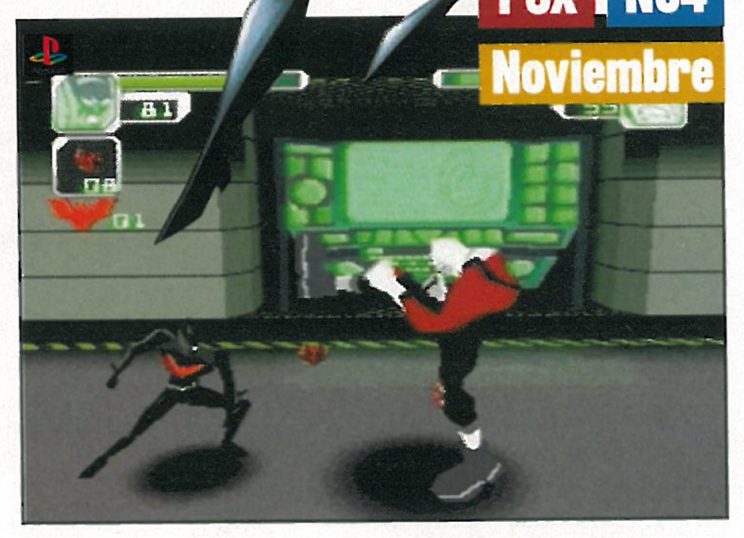
El Caballero de la Noche regresa a las consolas por partida doble en un título ambientado en un futuro oscuro, en el que Batman también es oscuro y donde debe enfrentarse a los enemigos de corazón más oscuro que se hayan visto sobre la Tierra.

PSX N64

Noviembre







El juego, en sus dos versiones, tendrá el desarrollo de un beat'em up clásico. No faltarán, por tanto, los jefes enormes de fin de fase.

El reto que nos propone Ubi es sencillo: meternos en los cueros del hombre murciélago y dar mamporros a los extraños enemigos que van apareciendo, algunos humanos, algunos medio bestias, otros completamente cibernéticos, todo ello en un beat ´em up de corte clásico en el que, al final de cada nivel, nos espera el jefe de turno que intentará pararnos los pies.

Para proporcionarnos algo de ayuda y darle una mayor variedad al desarrollo, se han incluido algunos items como llaves y botiquines que nos revitalizan un poco y unas armas al estilo Batman, pero adaptadas en cuanto diseño y funcionalidad a la época en la que se basa el juego. Mientras vamos progresando en el juego, se nos dará una serie de consejos e informaciones a cargo de unos misteriosos personajillos que hacen la vez de guías.

El desarrollo será muy similar en las versiones de Nintendo 64 y PlayStation, aunque algunos enemigos han sido cambiados de posición e incluso hay algunos distintos. Además, se han mejorado algunos aspectos gráficos en la versión de la máquina de la gran N, como unas explosiones algo más espectaculares y una mayor fluidez.

Sin embargo, en ninguno de los dos casos el juego apunta muy buenas maneras, pues el desarrollo parece algo monótono y el nivel técnico no está trabajado.

Esperemos que Ubi solvente estos problemas antes de la salida del juego.



La ambientación será la típica de las aventuras de Batman, con lugares oscuros y siniestros.



El argumento un tato monótono del juego se alegrará con algunos detalles de este tipo, como cambiar de traje.



Lo Mejor

- La idea de jugar con un Batman del futuro es muy atractiva.

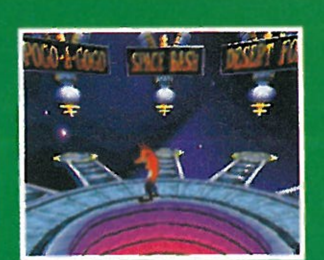
Lo Peor

- Los gráficos son muy sencillos y con pocas texturas.
- Los enemigos se repiten demasiado y tienen poca IA.

Primera Impresión 

■ SONY

Crash Bash



¿Cómo? ¿Qué Mario Bros ya va por su segundo "party game" y la mascota de Sony todavía no tiene ninguno? Pues eso hay que arreglarlo. Los personajes de siempre por un lado, acción para 4 jugadores por el otro, y muchos, muchos minijuegos que animen el cotarro. ¡Tachán! Ya se acerca «Crash Bash».

Esto de los "party games" no es nuevo, desde hace tiempo los juegos de mesa más variados han intentado hacer sus pinitos con modestas versiones para consola, aunque ninguno de ellos ha conseguido cosechar un éxito reseñable. Sin embargo, con la aparición de «Mario Party» para N64, el panorama ha cambiado por completo, y ahora, en lugar de lentos desarrollos basados en movernos por las casillas de un tablero, los juegos se apoyan en un sinfín de minijuegos multijugador, tan rápidos como entretenidos.

Precisamente éste será el caso de «Crash Bash», un título pionero en el catálogo de PlayStation, cuyo principal atractivo estará en el planteamiento de cada nivel, todos ellos revisiones de juegos clásicos, como «Pong» o «Puyo Puyo».

Preparáos para la sorpresa cuando descubráis el sensacional apartado técnico y las diferentes variaciones en el reglamento (desde el tiempo disponible hasta el modo de puntuar) que incluirá cada minijuego, tanto que el número de pruebas disponibles se multiplicará por 3.

Como seguramente habréis imaginado, todos los ►



El modo historia nos enfrenta, en cada nivel, a 3 personajes controlados por la máquina.



PlayStation

Noviembre









■ PARTY GAME



El clásico «Pong» para 4 jugadores y con varias bolas sigue siendo de lo más divertido que se puede jugar en una consola.



Como ocurre en todos los juegos de Crash Bandicoot, al superar una Warp Room nos enfrentaremos a un jefe final.



► niveles permitirán la participación simultánea de 4 jugadores (multitap de por medio), sin lugar a dudas el mejor modo de sacarle todo el partido al compacto, aunque también podremos disfrutar de un modo historia para 1 ó 2 jugadores que, además del clásico desarrollo mediante Warp Room de todos los «Crash Bandicoot», contará con sus propios enemigos finales, gemas y cristales.

Ya era hora de que los usuarios de la consola de Sony pudiéramos contar con un "juego de sociedad", y Crash, el Dr Cortex y compañía serán los padrinos ideales para dar la bienvenida a este género.

Vosotros preparad los refrescos y las patatas fritas, que la diversión la pone «Crash Bash», el mes que viene.

Lo Mejor

- Jugar con 3 amigos más.
- El modo historia.

Lo Peor

- Quizás el catálogo de minijuegos se quede algo escaso.

Primera Impresión 

■ NINTENDO ■ PLATAFORMAS

El libro de la Selva

Poco después de disfrutar de Mowgly y sus amigos en PlayStation, llega a nuestras portátiles una versión que tiene muy poco que ver. Esta vez los pasos de baile los daremos a base de saltos y de lanzamiento de plátanos en un plataformas de corte clásico.

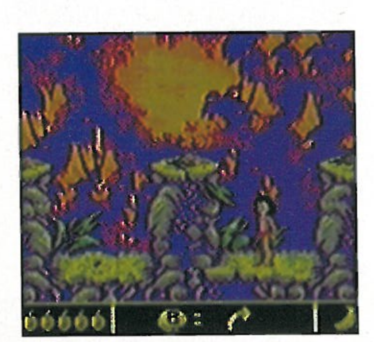
Sin embargo, que sea clásico no quiere decir que no pueda ser original, y ahí es donde los chicos de Ubi Soft demostrarán su gran experiencia en este género, consiguiendo un desarrollo muy entretenido. Así, en algunas fases podremos controlar a Bacheera y a los demás amigos de Mowgly o echar carreras a unos monos muy "simpáticos". Pero lo mejor serán las fases de plataformas puras, que serán largas y muy divertidas.

Para adecuar el juego a un público más infantil, la dificultad será completamente progresiva. Para ello se han incluido una especie de tutoriales al principio de algunas fases que nos irán descubriendo las numerosas habilidades de nuestro personaje.

Todo ello estará rodeado de un apartado gráfico impresionante, con unas animaciones que parecen sacadas de la película y unos escenarios realmente "salvajes".

El apartado sonoro tampoco se queda corto, y mostrará ritmos africanos y unos efectos que realmente prometen.

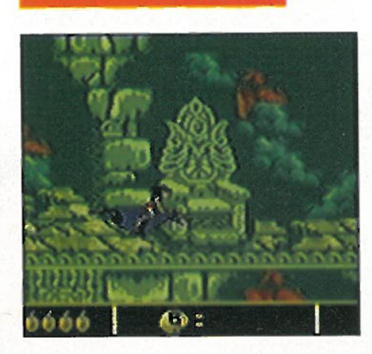
Todo parece apuntar a que el mes que viene disfrutaremos de un juego "de los grandes". O sea, que si pensáis que éste será el típico juego para los más pequeños de la casa, estáis muy equivocados, y si creéis que será "otro" juego más de plataformas, entonces os perderéis un gran título.



Los personajes de la Disney regresan a Game Boy Color haciendo lo que mejor se les da: un plataformas de desarrollo tradicional.

Game Boy Color
Noviembre





Primera Impresión 

■ SEGA ■ DEPORTIVO

Sega GT

Dreamcast
Diciembre

La espera de los usuarios de Dreamcast está a punto de llegar a su fin. El simulador de conducción que surgió como respuesta al «Gran Turismo» de PS va a llegar a las tiendas el mes próximo, ofreciendo más de 100 coches y un control de lo más realista.

En cuanto se oyeron las primeras noticias del lanzamiento de «Sega GT», el revuelo causado fue enorme; ¿será éste el equivalente en Dreamcast del flamante «Gran Turismo» en PlayStation? Pues bien, en una primera toma de contacto hemos podido comprobar que las perspectivas son bastante halagüeñas.

El juego pondrá a nuestra disposición más de 100 coches seleccionables de marcas reales (como en «GT», en realidad son unos 25 modelos con variaciones) y un total de 22 circuitos.

Los modos principales serán el de carrera individual, con 3 niveles de dificultad según las motorizaciones de los vehículos, y un modo campeonato con las consabidas licencias de conducción, compra de coches nuevos y usados, dinero, mejoras técnicas disponibles para los coches, etc.

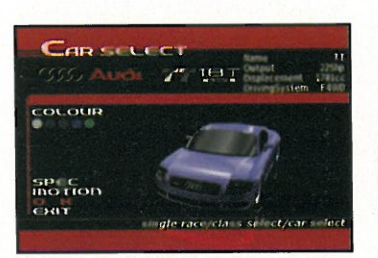
Destacará sobremanera el fiel diseño de los vehículos, que además mostrarán un enorme tamaño en pantalla, aunque en principio no hemos podido disfrutar de transparencias y algún otro efecto gráfico en las carrocerías que cabría esperar.

En cuanto al control, primará un alto realismo por encima de la jugabilidad, hecho que se hará patente con toda su fuerza en los modelos más potentes, casi incontrolables.

Como veis, este nuevo título dentro del género de la velocidad apostará por un estilo claramente parecido al juego creado por Poliphony Digital para acceder al primer puesto en la consola de Sega.



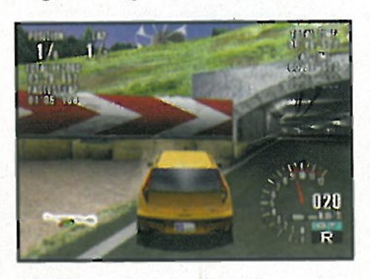
Los modelos más potentes, además de resultar espectaculares, exigirán una gran pericia con el pad.



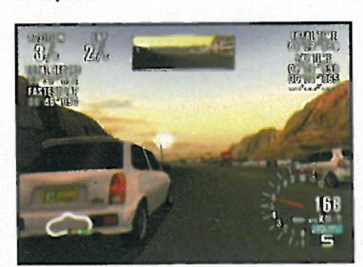
Los más de 25 modelos incluidos, y sus variaciones, elevarán hasta más de 100 el número de coches.

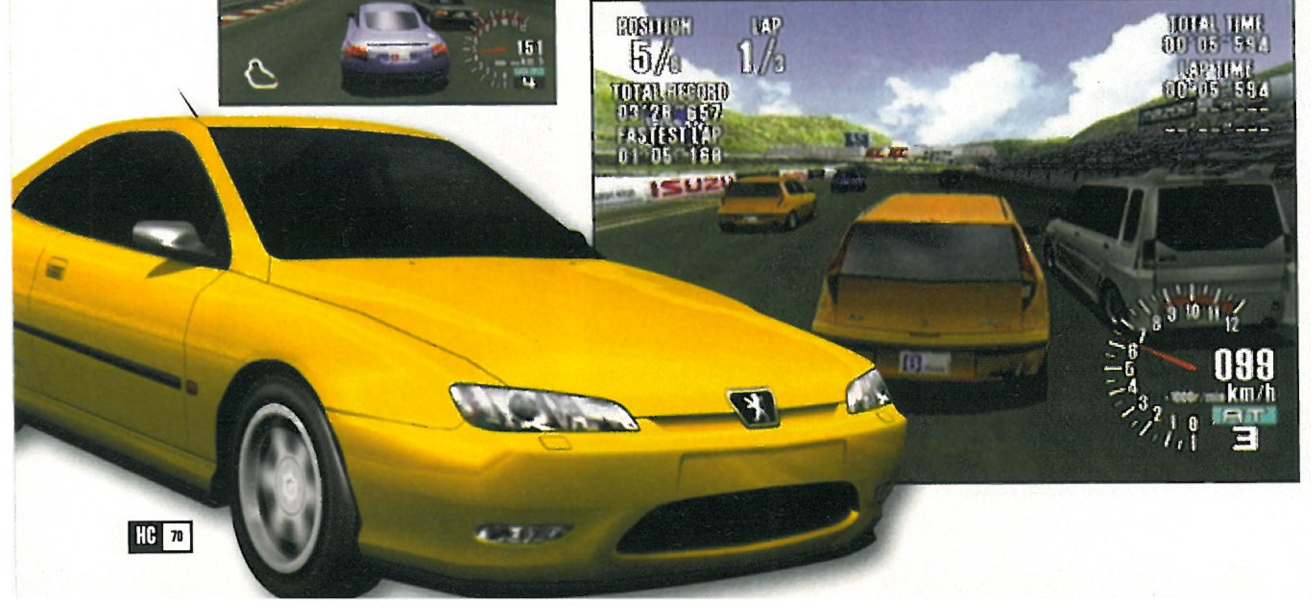


En el modo Campeonato habrá que efectuar las pertinentes pruebas para sacar las licencias de conducción.



El juego incorporará coches reales de marcas japonesas, americanas y europeas.





Lo Mejor

- El diseño de los vehículos.
- El control es realista a tope, pero a la vez suave.

Lo Peor

- Los efectos gráficos no parecen rompedores.

Primera Impresión 

POKéMON™

¡Hazte con todos!™

Aquí tienes la familia POKéMON de GAME BOY. Todos los juegos que han hecho furor en el mundo: Rojo, Azul, Amarillo, Pinball... Tampoco te olvides del Cable GAME LINK para intercambiar con tus amigos tus POKéMON favoritos. Ni de POKéMON PIKACHU, con él tu pandilla sí que estará completa.

GAME BOY™



pokemon.nintendo.es

■ KONAMI

Silent Scope

Hace más de un año Konami sorprendió con una recreativa de disparo en la que nuestro papel era el de un francotirador que, armado con un rifle de mira telescópica, debía acabar con un grupo terrorista. Muy pronto, coincidiendo con la llegada de su secuela a los salones recreativos, los usuarios de Dreamcast van a disfrutar de una versión cargada de novedades.



Los nuevos niveles de práctica pondrán nuestra puntería a prueba con siluetas de cartón.

Dreamcast

Noviembre

Todos aquellos que conozcan la máquina recreativa se estarán haciendo la misma pregunta: ¿Cómo será posible jugar a «Silent Scope» sin el sniper rifle del mueble del arcade? Muy sencillo, la versión que Konami ha desarrollado para la 128 bits de Sega conservará la visión panorámica del juego original (por la que movíamos el punto de mira en busca de objetivos) y una vez detectado nuestro enemigo nos permitirá utilizar el potente zoom de la mira telescópica para ajustar nuestro disparo. Este sistema, que a priori puede pareceros un poco complicado, sólo requerirá un poco de práctica para convertirnos en auténticas máquinas de precisión con el gatillo.

El desarrollo del juego, sin embargo, se mantendrá intacto: nuestra misión consistirá en liberar a los miembros de la familia presidencial acabando, con el menor número de disparos posibles y en un tiempo determinado, con la banda terrorista que los ha secuestrado.

El pad analógico de Dreamcast permitirá una precisión sin precedentes en cualquier otro "shoot ´em up", un elemento que resultará fundamental, ya que nuestra puntuación final dependerá del lugar del cuerpo en el que hayamos impactado con cada disparo.

Aunque el modo historia será exacto al de la primera versión, con un número total de 7 niveles ►



En determinados momentos del juego tendremos que tomar una decisión de la que dependerá nuestro itinerario para los próximos niveles.

«Silent Scope» llega a Dreamcast al tiempo que su secuela a los salones recreativos, trayendo como principales novedades el cambio de escenarios y la inclusión de un compañero.



Tendremos a nuestra disposición un salón de tiro en el que podremos entrenar antes de enfrentarnos a nuestra misión.

Nuestro objetivo será rescatar a los miembros de la familia presidencial sin que ningún inocente salga herido.



Cuando localicemos a los enemigos, podremos utilizar nuestra potente mira telescópica.



Cuando los niveles se desarrollen en la oscuridad, el sistema de visión nocturna se activará de modo automático.

► repartidos por toda la ciudad y la posibilidad de practicar en un salón de tiro, Konami ha desarrollado un modo exclusivo para nuestra consola consistente en 3 nuevos escenarios de entrenamiento al aire libre. De este modo, una vez que hayamos terminado el juego principal podremos poner a prueba nuestra puntería en diferentes situaciones, aunque con siluetas de cartón en lugar de enemigos.

Ya sólo nos falta responder a una pregunta: ¿No perderá parte de su encanto al no poderse jugar con pistola? La verdad es que, aunque no sea tan espectacular, el sistema de control y el desarrollo de la historia se encargarán de "disparar" nuestro nivel de adrenalina. El mes próximo, sin ir más lejos, podréis comprobarlo.

Lo Mejor

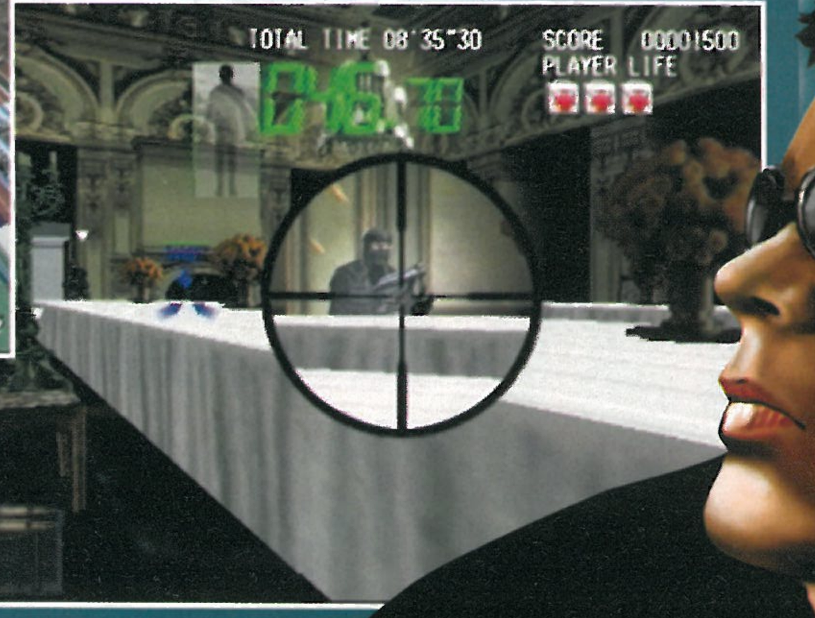
Incluye nuevos modos respecto a la recreativa.

Lo Peor

No poder jugar con la pistola de luz.

Primera Impresión





■ UBI SOFT ■ AVENTURA GRÁFICA

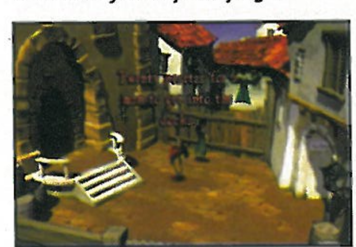
El Dorado

PlayStation
Diciembre

Después de trabajos tan exitosos como los dos «Broken Sword», y otros más irregulares, como «A Sangre Fría», el grupo Revolution vuelve a la carga con una nueva aventura gráfica. Esta vez, basada en la próxima película de animación de Dreamworks, «El Dorado».



Nos temáis por los textos que veis en las pantallas: Ubi ha confirmado la traducción y doblaje del juego.



El estudio de animación de Steven Spielberg, Dreamworks, traerá estas navidades a todos los cines de España una nueva película, con el título de "En busca de El Dorado".

Esta película tratará la historia de dos jóvenes aventureros que habitan en la España del siglo XVI, y que se ven inmersos en una apasionante aventura por la búsqueda de El Dorado, una ciudad legendaria situada en el Nuevo Mundo, donde se cuenta que existen los mayores tesoros imaginables.

Este es, por ende, el mismo argumento que dará lugar a nueva aventura gráfica para PlayStation, un título que seguirá las bases sentadas por «A Sangre Fría» en este género; esto significa que nos moveremos sobre unos escenarios prerrenderizados controlando directamente a un personaje poligonal (nada de punteros), mientras hablamos con un gran número de personajes e interactuamos con los objetos a través de inventarios.

Los chicos Revolution están trabajando a tope por solucionar el problema con el control que dio al traste con buena parte de la jugabilidad de «A Sangre Fría», dotando al protagonista de esta historia de una gama de movimientos lo más amplia posible sin perder por ello fluidez.

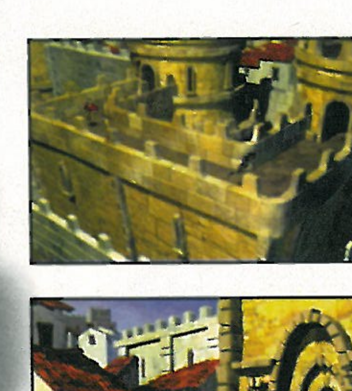
Por otra parte, aunque las pantallas que aquí podéis ver se encuentran en inglés, Ubi ha confirmado la traducción y el doblaje íntegros del juego.

En cualquier caso, podremos comprobar todas estas afirmaciones el mes que viene, cuando «El Dorado» vea la luz.



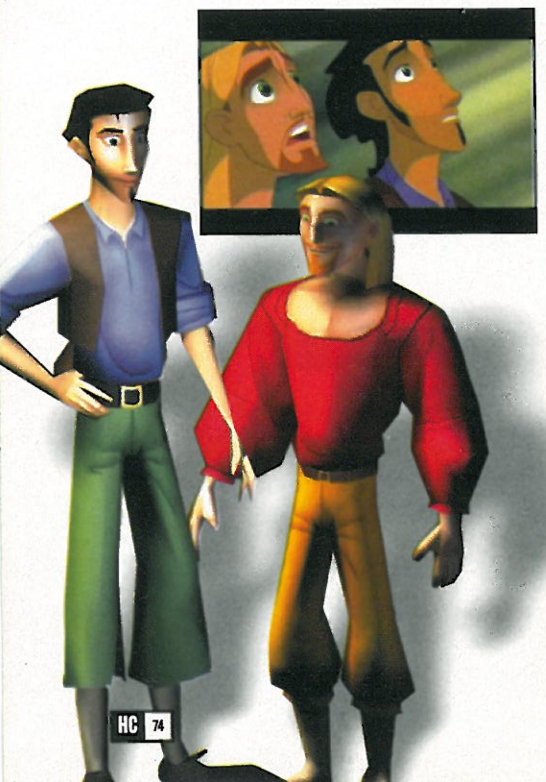
Al principio del juego un personaje nos entregará el mapa que nos guiará en la búsqueda de El Dorado.











Lo Mejor

Que el juego venga totalmente traducido y doblado al castellano, siempre se agradece.

Lo Peor

El tema del control parece ir por buen camino, aunque aún precisa algún retoque.





SEGA

DREAMCAST PRESENTA VIRTUA TENNIS: UN JUEGO TAN REALISTA QUE SIN DARTE CUENTA MOVERÁS LA CABEZA A UN LADO Y A OTRO, A UN LADO Y A OTRO.



Virtua Tennis no sólo es el mejor juego de tenis que jamás hayas visto, es uno de los mejores simuladores deportivos de la historia. Sus gráficos son increíbles. Cada dejada, smatch o servicio se recrea con 128 bites de absoluto realismo. Nunca se había visto nada parecido. Gracias a Dreamcast Carlos Moyá es idéntico a Carlos Moyá: sus movimientos, sus gestos, su prodigioso revés... Y como Carlos, todos los demás: Kafelnikov, con su demoledor servicio; Piolín, con su resolutiva volea; Jim Courier, con su terrible drive... Las mejores raquetas de la ATP te están esperando. Se trata de barrerles de la pista o de ser barrido.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492









HAVAS

Half-Life: Blue Shift

Dreamcast

Noviembre

Las espadas están en todo lo alto en Dreamcast. Otro de los "monstruos sagrados" del género de los shoot'em up subjetivos va a hacer su aparición siguiendo los pasos de «Quake III». Y para la ocasión, nada mejor que disfrutar de una nueva línea argumental que no aparecía en la versión de PC.



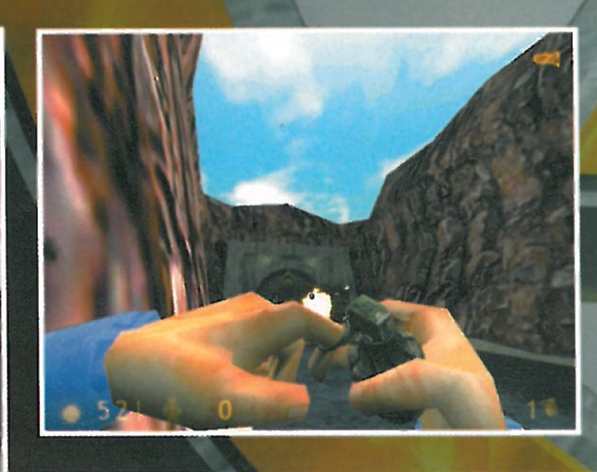
Esta conversión de uno de los shoot'em up subjetivos que mayor éxito ha alcanzado en PC se va a ver mejorada a nivel gráfico y contará con algunas novedades en su argumento.

«Half-Life», que fue elegido en 1999 "Juego del Año" para PC por más de 50 publicaciones de todo el mundo, ha basado su éxito en dos grandes virtudes. Por un lado, presenta un sensacional argumento para un solo jugador que en esta versión de Dreamcast va a verse enriquecido por una historia paralela con nuevos protagonistas. Por otro lado, sería imposible contabilizar las horas que han estado pegados al monitor los usuarios de PC con su modo multijugador vía Internet, un auténtico "vicio" (en el buen sentido). Lamentablemente, justo al cierre de esta edición, Havas nos ha confirmado que, por el momento, esta opción no se va a implementar en la versión de Dreamcast, y que quizás ideen un medio para poder añadirlo más adelante. No obstante, el modo para un solo jugador, que hemos podido probar con una versión de desarrollo, tiene una pinta verdaderamente increíble.

La historia nos va a meter ►







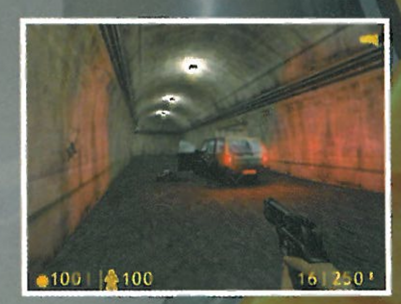
Los jugadores de PC mantienen una dura puga por elegir cuál es el rey de los shoot'em up subjetivos: «Quake III», «Unreal Tournament» o «Half-Life». Muy pronto veremos reproducido este "duelo de titanes" en Dreamcast.

■ SHOOT'EM UP SUBJETIVO



Este shoot'em up se va a desarrollar en un complejo de investigación ultrasecreto que, de repente, se ve invadido por peligrosos seres de otra dimensión .







Este científico de inocente aspecto se verá obligado a enfrentarse a un sinfín de monstruos para sobrevivir.



► en el papel de un científico llamado Gordon Freeman que, como cada día, va a trabajar a las instalaciones de Alta Seguridad de Black Mesa, en Nuevo Méjico. Nada más llegar, empezarán a sucederse extraños fallos técnicos, que culminarán con un experimento que llenará de criaturas de otra dimensión el complejo, obligando a Freeman a abrirse paso hasta la superficie.

La clave de «Half-Life» va a radicar en la manera de sumergirnos en esta historia: los personajes tendrán personalidad propia y nos hablarán, la IA de los enemigos supera cualquier cosa vista hasta ahora, y en todo momento nos dará la sensación de que el complejo en el que jugamos es algo vivo y cambiante. En fin, que aunque sin el modo multijugador «Half-Life» se va a quedar tan "a medias" como su nombre, os aseguramos que va a merecer totalmente la pena.



El realismo es tan grande que incluso veremos escenas como ésta, en la que un soldado se lava las manos.





Lo Mejor

Su alto grado de realismo.

Lo Peor

Por desgracia, no va a tener modo multijugador.

Primera Impresión



■ CRAVE ■ VELOCIDAD

Tokyo Highway Challenge 2

Dreamcast
Diciembre

En una época tan prolífica en el género de la velocidad, Crave se ha decidido a retomar uno de los juegos de velocidad más originales que Dreamcast ha tenido la oportunidad de ver pasar por su catálogo.

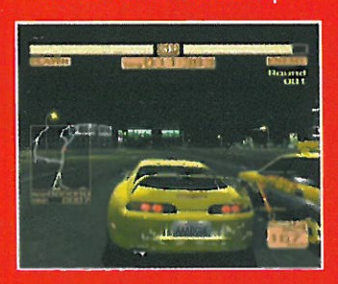
La segunda parte del arcade de conducción que Crave nos trajo hace unos meses, mantendrá el mismo sistema de juego que su antecesor: es decir, carreras de uno contra uno en las que se reproducen los "piques" que (eso dicen) tienen habitualmente lugar en algunas autopistas cercanas a Tokio.

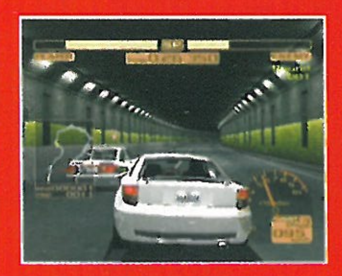
Una de las novedades que nos encontraremos en el desarrollo del juego es que no siempre seremos nosotros los que retemos con las luces largas a los rivales, sino que puede suceder al revés.

Por otro lado, se han retocado los coches, que ahora serán más grandes y nítidos, y el circuito, que ofrecerá un recorrido más largo y con más posibilidades de elección de desvíos. Además, cada coche cuenta con una barra de vida que disminuye cuando vamos por detrás o al recibir impactos.

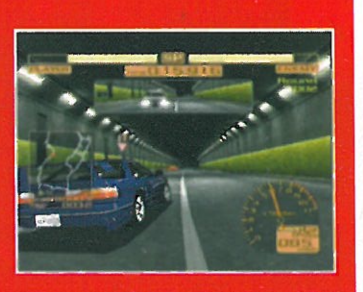
Por último, el modo principal (el que incluía opciones de compra y venta de vehículos), está siendo completado con nuevas opciones de configuración mecánica y de compra de piezas.

Toda esta remesa de pequeños retoques parece augurar un muy buen juego, aunque habrá que esperar un poco para comprobarlo.









El diseño de los coches ha mejorado mucho con respecto a su antecesor. Son una pasada...

Primera Impresión



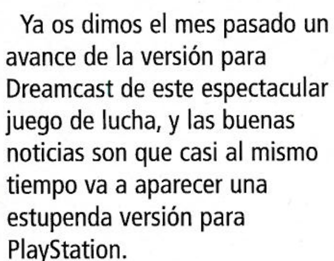
■ CRAVE ■ LUCHA

Ultimate Fighting Championship

PlayStation
Noviembre

Se acabó el pegar golpes sin ton ni son: elige entre 32 estilos de lucha y... ¡a por ellos!



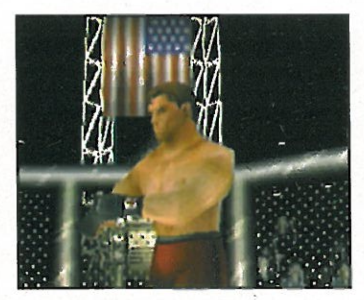


Ya os dimos el mes pasado un avance de la versión para Dreamcast de este espectacular juego de lucha, y las buenas noticias son que casi al mismo tiempo va a aparecer una estupenda versión para PlayStation.

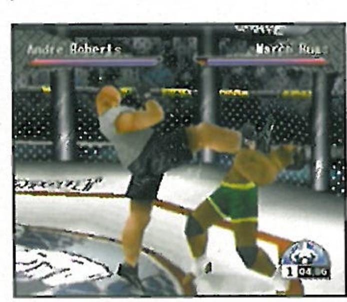
Aunque la beta de desarrollo que hemos probado no estaba muy pulida en cuestiones de IA de los luchadores, y todavía faltaban muchos golpes por implementar, os avanzamos que este juego puede colocarse a la cabeza de los juegos de Wrestling de PSX. Porque salvo las diferencias gráficas evidentes respecto a Dreamcast, la variedad de estilos de lucha va a mantenerse de manera sobresaliente. En total podremos elegir entre 32 modalidades de combate, como ninjitsu, judo o wrestling, y competir en muchísimos modos (Carrera, Campeonato, etc...), además de poder crear nuestro propio luchador con uno de los más completos editores que hemos visto. Variedad y espectáculo, como mandan los cánones.



El editor nos permitirá crearnos luchadores a la medida, distribuyendo puntos entre distintas habilidades.



La calidad gráfica, sin llegar a los extremos de la versión de DC, va a ser muy alta. Juzgad vosotros mismos.








¿LLEGAREMOS AL CUMPLEAÑOS DE LA ABUELA?
EL DÍA DE TANEO
EL DÍA DE ETSUKO
INCREDIBLE CRISIS
¡¡BOOOOM!!
¡¡BOOOOM!!
¡¡AAAH
¡¡GRRAAAAG
UNA CRISIS INCREIBLE LE AFECTA UN BUEN DÍA A UNA FAMILIA NORMAL. TANEO, EL PADRE; ETSUKO, LA MADRE; RIRIKA, LA HIJA; TSUYOSHI, EL HIJO Y HATSU, LA ABUELA. LO MALO ES QUE HOY ES EL CUMPLEAÑOS DE LA ABUELA Y TODOS DEBEN LLEGAR A TIEMPO DE CELEBRARLO. ES EL DÍA MÁS IMPORTANTE DEL AÑO PARA ELLA. A CADA MIEMBRO LE SUCEDEN CONTRATIEMPOS, UNO DETRÁS DE OTRO, DE TAL MANERA QUE LES HACE CASI IMPOSIBLE ASISITIR A LA FIESTA. ¿CONSEGUIRÁN LLEGAR A TIEMPO? AYUDALES A SUPERAR TODAS LAS PRUEBAS
PlayStation
TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO
P.V.P.R.: 4.990 PTAS
FECHA DE LANZAMIENTO: OTOÑO DE 2000
TITUS
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive
INCREDIBLE CRISIS Y SU LOGO SON MARCAS REGISTRADAS DE TITUS INTERACTIVE STUDIOS. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
PLAYSTATION Y EL LOGO DE PLAYSTATION SON MARCAS REGISTRADAS DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. TODAS LAS IMÁGENES, LOGOS Y MARCAS REGISTRADAS SON DE LA PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS DUEÑOS. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

■ SEGA ■ MUSICAL

Samba de Amigo

Ya le hemos conectado de todo a nuestra Dreamcast, desde los típicos volantes a cañas de pescar, pero lo que no se nos había ocurrido es que enchufarle unas maracas pudiera ser tan divertido. Pero, claro, es que el Sonic Team se encuentra detrás de todo esto...



Dreamcast
Noviembre







Si jugar con las maracas ya resulta muy divertido, con 2 jugadores la cosa se dispara.

Podéis dejar a un lado los tópicos que hasta ahora han acompañado a los juegos musicales. El genio creativo de los responsables, entre otros, de «ChuChu Rocket!» y «Sonic Adventure», acaba de engendrar la séptima maravilla del género gracias a una combinación entre el tradicional desarrollo basado en coordinar movimientos y un inimaginable sistema de control.

«Samba de Amigo» seguirá la estela marcada por «Beatmanía», obligándonos a pulsar un botón en el momento en que el personaje de la pantalla nos lo indica, pero con la peculiaridad de convertir nuestro pad en ¡unas marcas! que podrán tomar hasta 6 posiciones diferentes. Además, la alfombrilla que incluye servirá para detectar la posición de nuestros brazos, obligándonos a ejecutar algunas poses para continuar.

La cosa se vuelve de lo más atractiva, sobre todo sabiendo que el GD incluirá un total de 22 canciones (incluyendo temas iniciales, ocultos y los que podrán descargarse de internet) entre las que no faltarán La Copa de la Vida, de Ricky Martin, o la Macarena, aaaaay!

Pero será cuando os pongáis a bailar, maraca en mano, cuando descubráis lo irresistiblemente divertido que resulta dale marcha al cuerpo.

Además del modo arcade, «Samba de Amigo» contará con opciones para todos los gustos, posibilidades multijugador incluidas, entre las que destacarán los minijuegos de velocidad, la competición de posturas y las fases cooperativas. El éxito está cantado (o mejor, bailado)para un juego que, estamos seguros, marcará un antes y un después en el siempre extravagante género musical.



Lo Mejor

- Poder jugar con las maracas ¿de Machín?
- Descargarse canciones de internet.

Lo Peor

- Resulta agotador tras unas cuantas partidas.





Primera Impresión



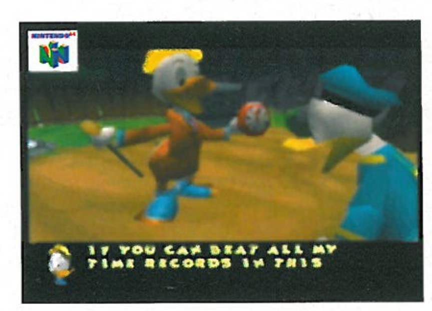
■ UBI SOFT ■ PLATAFORMAS

Donald Duck Quack Attack

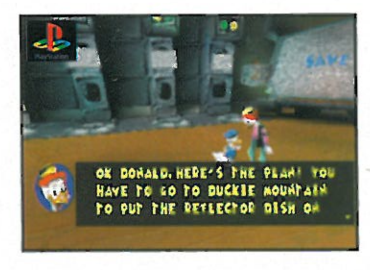
PSX N64

Noviembre

El marinero más patoso de Disney hace una nueva incursión en el mundo de las consolas, volviendo a aparecer en un plataformas en el que debe volver a salvar a su amada Daisy antes que el pedante Narciso Bello.

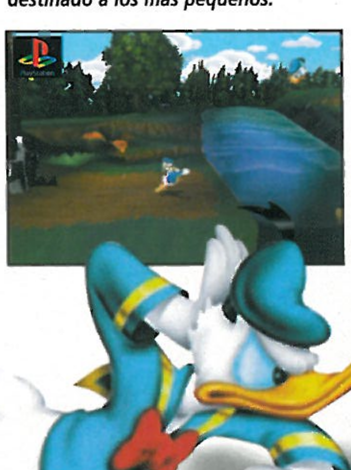








Los saltos son el elemento fundamental de este plataformas destinado a los más pequeños.



Mientras Donald, Narciso y el inventor Tarconi están viendo en la televisión a Daisy, que ha descubierto dónde se esconde el malvado brujo Merlock, ésta es secuestrada por el malvado villano. Ahora Donald debe encontrarla pero con el problema de que Narciso también pretende hacerlo, así que la aventura se convierte también en una cuestión de orgullo.

Bajo esta simple introducción se esconderá un nuevo plataformas para PlayStation y N64 en el que, avanzando mediante un scroll lateral (aunque en algunas fases la cámara se sitúa detrás de Donald), deberemos recoger 4 piezas de un puzzle para acceder al enfrentamiento con el jefe de nivel. Además, si encontramos los juguetes de los sobrinos de Donald accederemos a una fase extra y, si la superamos, competiremos contra los tiempos de Narciso en el modo Time Attack.

El juego, como era de esperar, va encaminado al público infantil, por lo que no os tendréis que comer mucho el coco para pasar de fase. De hecho, las primeras son insultantemente sencillas.

En el apartado gráfico, los programadores han hecho un buen trabajo (salvo en la intro, el nivel de N64 es bastante superior) y muestran fondos muy detallados con elementos curiosos como animalillos correteando por ahí o manchas solares.

Dentro de poco podréis disfrutar de la nueva aventura de Donald, así que id desempolvando el traje de marinerito y calentad los dedos para no para de saltar.



Hay tres juguetes por fase, si los recogemos todos accederemos a nuevas fases.



Las fases se desarrollan mediante un scroll horizontal, pero en algunas de ellas deberemos avanzar hacia el fondo.



Lo Mejor

- Salvo algunos tirones de scroll, los gráficos son bastante buenos.
- El modo Time Attack.

Lo Peor

- Que tengas ya unos añitos...

Primera Impresión



Consola: PS2 Compañía: KONAMI

Noches de terror e insomnio

Parece que Konami se está especializando en mostrar vídeos de 2 minutos y revolucionar el mundo de las consolas. Porque ha sido tan sólo eso lo que se ha podido ver de «Silent Hill 2», pero ha resultado suficiente como para poder pronosticar que estamos ante uno de los mejores proyectos de PS 2.

Silent Hill 2



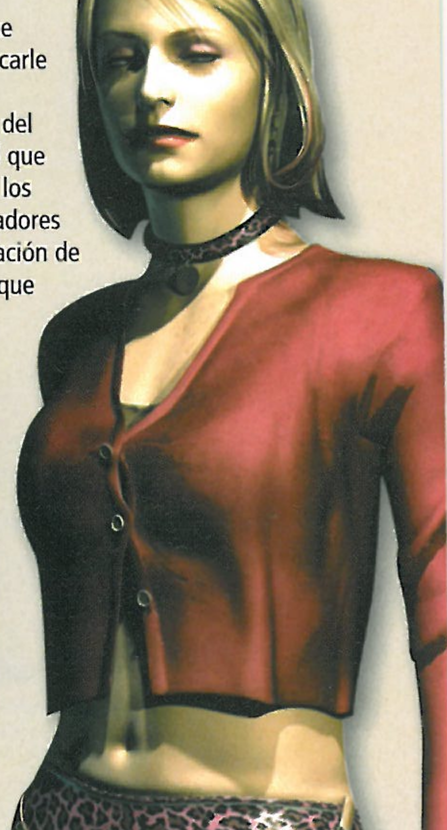


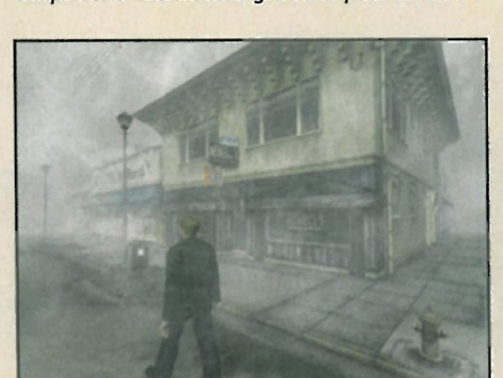
De momento, Konami sólo ha mostrado un vídeo con un escenario del juego, este tétrico cuarto de baño que aquí os mostramos. Pero es suficiente para comprobar el enorme salto gráfico respecto a «SH».

Nueva historia con nuevos personajes

Regreso a la Ciudad Perdida

El único vínculo argumental que va a unir a «Silent Hill» con su segunda parte va a ser precisamente la ciudad que les da nombre. Aunque realmente este entorno va a conservar sólo éso, el nombre, porque ni siquiera va a tener las mismas localizaciones. Bueno, como ocurre en «Resident Evil Nemesis», unas pocas zonas sí que volverán a hacer acto de presencia, pero representarán un proporción muy pequeña de todo el mapeado.
El salto de la serie a la nueva consola ha hecho que los programadores prefieran diseñar nuevas áreas que se adapten mejor a la interesante trama con nuevos protagonistas.
El héroe principal de este Survival Horror va a ser un hombre cuya esposa ha muerto en un accidente, y ahora se encuentra solo intentando recomponer su vida. En ese trance, le llega una extraña carta de su esposa, como hemos dicho supuestamente muerta. En ella, nuestro protagonista lee desolado cómo su mujer lo cita en Silent Hill para explicarle todo lo que ha ocurrido en realidad.
El sistema de juego va a partir de las mismas premisas del anterior: un entorno 3D generado en tiempo real por el que debemos movernos buscando pistas y luchando contra los monstruos que nos salgan al paso. Donde los programadores están poniendo mayor énfasis es en maximizar la sensación de claustrofobia y misterio que rodea a la ciudad. Vamos, que ya os podéis ir preparando a pasar miedo de verdad...







La niebla lo envolverá todo

Una auténtica atmósfera de horror

A Konami se le puede atribuir el haber creado un subgénero dentro de los juegos de terror, el del "horror psicológico". Las bases que lograron transmitirnos esa sensación de angustia y desazón en «Silent Hill» van a volver a mostrarse en esta secuela: la densa niebla que nos impide ver qué nos espera más adelante, la oscuridad total rota tan sólo por el hilo de luz de una linterna, los gemidos que surcan el aire sin saber de dónde proceden... En estos bocetos podéis ver cómo desde el proceso inicial de "script", se ha tenido en cuenta la función de la niebla como parte fundamental del juego, pero ya va a tener una función plenamente "atmosférica", sin el añadido de enmascarar las limitaciones técnicas del motor del primer juego.





Este segundo capítulo va a aprovechar la potencia gráfica de PS2 para ofrecernos una experiencia aún más terrorífica.

Humanos, demasiado humanos

Tus peores pesadillas hechas realidad

Suponemos que al ver estas pantallas os habréis quedado tan impactados como nosotros. Los chicos de Konami han debido pensar: "¿Nos queríais una ración de miedo? ¡Pues tomad dos tazas!" En ningún juego de terror, incluido «RE: Code Veronica», que hasta ahora es el más realista del género, habíamos visto engendros similares. Seguro que ya habéis reconocido a las enfermeras del primer «Silent Hill», aunque esta vez van a hacer que sudéis la gota gorda para acabar con ellas, si es que no salís corriendo antes... Este exacerbado realismo responde a una intención que nos aclaran los programadores: dotar a los monstruos de "humanidad", que sintamos que anteriormente eran hombres como nosotros que se han visto alterados. Como veis, el componente emocional que los creadores de «SH 2» persiguen en conjunto está íntimamente relacionado con maximizar la sensación de realismo de estas maléficas criaturas.





Esta simpática enfermera, hacha en mano, nos hará la vida imposible como en la primera parte. Cuidado con las inyecciones...



Los monstruos de «Silent Hill 2» son los más reales y aterradores que hemos visto en ningún juego. ¡Mamá, qué miedo me da!

Las escenas cinemáticas

Terror condensado

Como en «Silent Hill», esta segunda parte va a contar tan solo con diez minutos de secuencias cinemáticas. Los programadores han explicado que la razón de esta "escasez" es que este tipo de escenas están ahí para reforzar los momentos de mayor intensidad emocional, pero que en ningún caso se deben emplear para enmascarar la debilidad argumental de un juego. Ya comprobamos en la primera parte que, efectivamente, el desarrollo era tan absorbente que no era necesario más metraje. Por otra parte, que el minutaje no vaya a ser muy alto no significa que vayan a estar poco cuidadas, sino todo lo contrario. Takayoshi Sato, el director de arte que ya se encargara de realizar las escenas de «Silent Hill», está viviendo en Estados Unidos para trabajar estrechamente con un equipo de Konami especializado en este tipo de secuencias. Y a juzgar por la calidad de esta imagen, todo apunta a que con este segundo episodio no vamos a poder pegar ojo...



Consola: Dreamcast Compañía: Sega

El clásico se reviste de 128 bits

Con el permiso de «V-Racing», «Daytona» fue la primera recreativa de velocidad de Sega que utilizó la técnica 3D tal y como la conocemos hoy en día. Sus alucinantes modelos poligonales, su genial sensación de velocidad y la posibilidad de competir con 4 jugadores lo van a catapultar hasta DC.

Daytona USA 2001





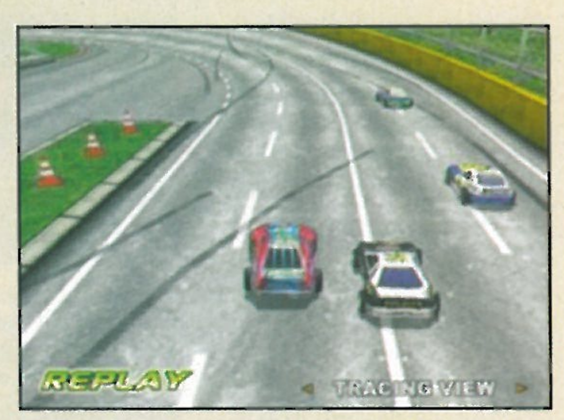
La versión de Daytona USA

Reinventando el arcade

Los usuarios japoneses de DC están a punto de recibir una revisión del mítico «Daytona USA», una recreativa sobre Model 2 que ya fue convertida a Saturn. Pero... ¿porqué se han remontado tanto en el tiempo en lugar de desarrollar un «Daytona 2» nuevo? Muy sencillo, la jugabilidad y diversión del juego original no han sido superadas por ningún otro arcade de la saga, y además ésta era la oportunidad que Amusement Vision buscaba para darle una nueva interpretación a su juego de carreras Nascar. Aunque sólo hicieron falta 2 meses para convertir el original a la consola de Sega, el trabajo de mejoras técnicas y la inclusión de nuevos modos de juego ha llevado a la compañía a invertir más de 6 meses, por lo que podemos asegurar que vamos a recibir un juego "casi" completamente nuevo.







Al final de cada carrera podremos asistir a la repetición de las últimas vueltas y, al igual que la máquina arcade, se nos permitirá escoger la cámara con la que seguir la acción.



El juego contará con 4 perspectivas diferentes: dos exteriores al coche desde diferentes alturas, una interior en la que se puede ver el salpicadero, y una frontal.

Las novedades

Acordes con la nueva generación

Son tantas las diferencias respecto a la máquina original, que, si no fuera por el inconfundible estilo de conducción, costaría reconocer la base sobre la que se levanta «Daytona USA 2001». A los 3 circuitos de siempre, se le han unido 5 más, que pueden correrse en ambos sentidos, haciendo un total de 16 pistas disponibles. Pero esto no resultaría tan llamativo si no fuésemos a encontrarnos con ¡40 coches en carrera de modo simultáneo!. Los fanáticos del motor también vamos a disfrutar con la posibilidad de modificar nuestras máquinas (como en Saturn) o de ir descubriendo coches y circuitos ocultos con cada victoria.

Pero si hay un punto en el que se ha puesto especial empeño, es en las opciones On-line, que permitirán participar a 4 jugadores en la misma carrera a través de internet. Y a todo esto debemos sumarle un modo "career" en la línea de los últimos lanzamientos de velocidad, 2 jugadores simultáneos desde la misma consola, e incluso opciones para personalizar nuestro vehículo con un editor de carrocerías. Genial.



Este arcade sigue siendo uno de los que mejor han sabido combinar simulación y jugabilidad, alcanzando unas cotas difícilmente superables.



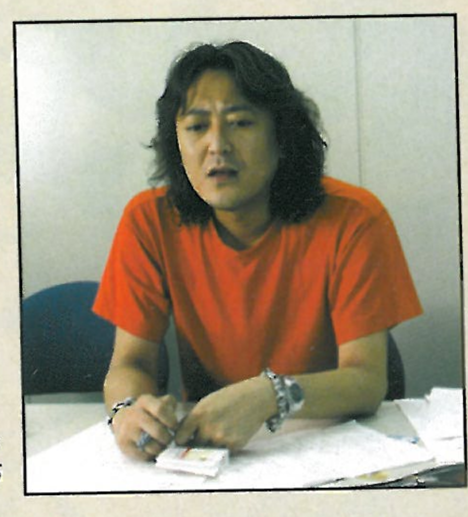
Además de los 3 circuitos que aparecían en la primera máquina, «Daytona USA 2001» incluirá 5 nuevas pistas y la posibilidad de recorrerlas en modo "espejo".





El talento de Amusement Vision

Toshiniro Nagoshi, productor del juego



Aunque no le duelen prendas a la hora de afirmar que el juego que le cautiva en este momento es «Mario Tennis», Nagoshi es un fanático de las máquinas recreativas: *"Es la única sección de la industria del videojuego capaz de hacer que la gente sienta que está conduciendo un coche real y no una consola"*.

En el futuro, dice *"Los juegos de carreras seguirán siendo juegos tridimensionales, aunque cambien los coches. Yo apuesto por el juego online y las conexiones de hasta 16 jugadores simultáneos"*.

El responsable del primer Daytona y productor de su segunda parte admite que no entendía el porqué del éxito de su juego, pero con el tiempo ha llegado a descubrir que ninguna otra máquina ha conseguido hasta la fecha transmitir ese perfecto equilibrio entre simulación y jugabilidad: *"Incluso hoy en día resulta difícil encontrar una máquina de Daytona USA, porque los jugadores las han acaparado como si se tratase de objetos preciosos"*.



En las carreras tomarán parte nada más y nada menos que 40 coches. Bueno, vamos en el puesto 34, todavía nos quedan unos cuantos vehículos por adelantar...

Para disfrutar con los amigos

MARIO PARTY 2

No podía ser de otra manera; una idea tan exitosa como la de «Mario Party» merecía una segunda parte, con más minijuegos, más modos, y mucha más diversión para todos. Nintendo, por supuesto, ha cumplido con todas las expectativas... o casi.







Partiendo de la base de que la idea de «Mario Party» fue un gran acierto, los chicos de Nintendo sabían perfectamente que una hipotética segunda parte debería ir dirigida a seguir de cerca las directrices de la primera entrega, limitándose a incorporar un buen número de nuevos minijuegos y otras novedades para asegurar el éxito.

Y esto es, a grandes rasgos, lo que finalmente ha ocurrido con «Mario Party 2», un título que muchos usuarios de la 64 bits de Nintendo esperaban con ansias, y que si bien no defraudará en manera alguna a los más entusiasmados del juego, quizá desde un punto de vista estrictamente objetivo la mecánica puede resultar demasiado parecida al original.

Yendo al grano, «Mario Party 2» nos ofrece un total de 64 minijuegos, de los cuales la gran mayoría son totalmente nuevos, mientras que los que han sobrevivido desde el anterior cartucho han sido convenientemente remodelados en lo que a gráficos se refiere. Como en la primera entrega, todos estos juegos son de concepción muy simple (no suelen pasar de aporreos de botones, pruebas de agilidad visual y similares), pero su capacidad de diversión es máxima, sobre todo en partidas multijugador.

El sistema de juego continúa dividido en dos grandes vertientes: por un lado, el modo de juego principal (que podríamos denominar "modo party"), en el que jugamos sobre tableros por turnos, mediante tiradas de dados. Después de cada ronda de tiradas se participa en un minijuego, aunque las numerosas casillas especiales que hay en el camino afectarán al rumbo de la partida drásticamente. En este modo de juego, las novedades se limitan ►





Las estrellas son el objetivo principal del juego. Para conseguirlas, necesitamos reunir veinte monedas en los minijuegos.

- Tipo: **Varios**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano (textos)**



El archi-enemigo de Mario





Bowser será el enemigo común de todos los que participen en las partidas sobre el tablero. Si caemos en una de sus casillas, una fatídica ruleta decidirá al azar qué tipo de trastada nos hará este malévolo bicho. Aunque, por norma general, todas ellas irán encaminadas al mismo resultado: robarnos las monedas.



La segunda entrega de «Mario Party» SUPERA a la primera, pero apenas incorpora NOVEDADES de interés.







Esta vez Nintendo sí que se ha decidido por traducir los textos. Algo de agradecer, sobre todo en aquellas pruebas que necesitan de la lectura de las reglas para su comprensión.

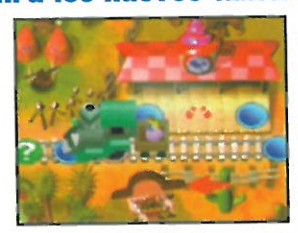
Otros personajes





Además de las casillas de Bowser, existen en el tablero otros lugares habitados por diversos personajes del mundo de Mario. En ellos podremos comprar ítems y robar monedas o estrellas a los demás, previo pago de varias monedas.

Mira los nuevos tableros





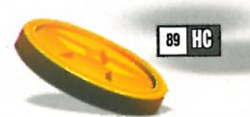




Los tableros son quizá el elemento del juego más renovado en «Mario Party 2». Hay 6 disponibles, separados por 3 niveles de dificultad, y todos ellos gozan de un diseño completamente nuevo. Lo mejor de todo es que son más grandes que los anteriores, y tienen nuevos tipos de casillas.



De los 64 minijuegos disponibles, unos 40 son nuevos, aunque en el fondo todos proponen mecánicas muy parecidas a las que vimos en la primera parte, como carreras, pruebas de reflejos, aporreo de botones, etc.



Los dos modos de juego



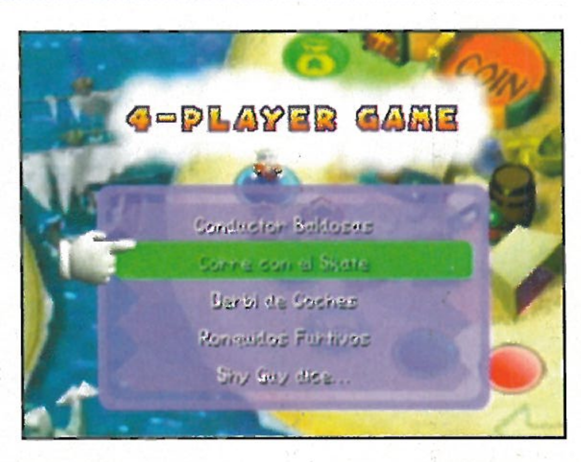
MODO MINIJUEGOS: *Dentro de este modo hay disponibles 4 tipos de juegos, basados directamente en la participación en los minijuegos.*



MODO PARTY: *Se selecciona un tablero, y los 4 participantes van realizando tiradas de dados. Al final del juego, gana el que tenga más estrellas.*

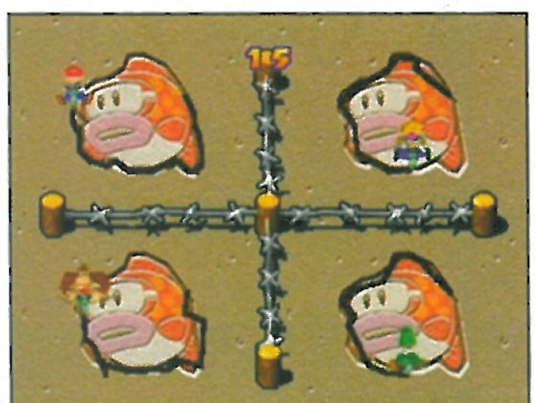


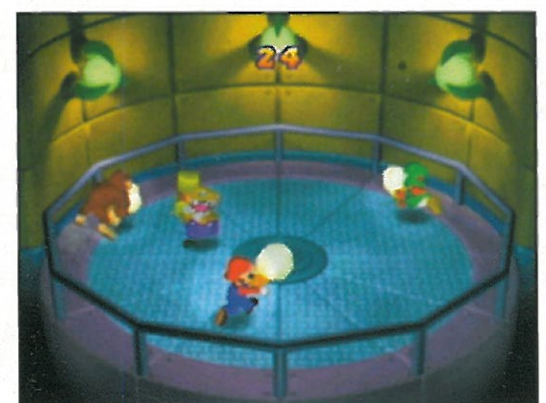
Alternativas: *La primera parte de este mismo cartucho se perfila como la única alternativa a considerar (aunque, evidentemente, está por debajo), puesto que se trata de un tipo de juego muy peculiar.*



Si el número de minijuegos de la primera parte se te hizo corto, ahora tardarán mucho más tiempo en hacerse repetitivos, puesto que la cifra se eleva hasta 64 minijuegos.









a la inclusión de 6 tableros completamente nuevos, de mayor tamaño que en la primera parte, junto a varios tipos de casillas inéditas.

El otro modo de juego en «Mario Party 2» es el que se centra en los propios minijuegos, donde se participa en varios tipos de partidas con reglas diferentes, pero prescindiendo todas ellas del uso de tableros.

En cualquier caso, como veis, Nintendo ha optado por no incluir cambios revolucionarios en la mecánica original, sino que ha preferido ampliar ligeramente las opciones de juego y mejorar aquellos detalles que ha considerado apropiados.

Aunque haya nuevos minijuegos, su estilo sigue siendo muy similar al de los del original, por lo que puede que a muchos jugadores no les merezca la pena adquirir este cartucho. El resto, desde luego, tiene que probarlo.

Roberto Ajenjo

Gráficos: 83

Se ha mejorado en cantidad de detalles y variedad de los minijuegos pero, por lo demás, el apartado gráfico es casi calcado al de la primera parte.

Sonido: 82

Algo similar puede decirse del apartado de sonido: alegres y simpáticas melodías, numerosas voces, todo de buena calidad, pero que recuerdan a «Mario Party».

Jugabilidad: 92

Los sencillos controles y reglas, la dificultad ajustable y su inmejorable orientación multijugador lo convierten en un juego no sólo apto, sino muy recomendable para todos los públicos.

Diversión: 84

En la línea de toda creación de Miyamoto, o sea, una maravilla de la adicción y la variedad. Lo que ocurre es los minijuegos, aunque son nuevos, proponen un estilo casi igual al de los de la primera parte, y ya no resultan tan sorprendentes.

Opinión:

Como ya hemos dicho, de «Mario Party 2» sólo cabía esperar un juego muy adictivo y absolutamente recomendable para todo el mundo, sobre todo jugando en compañía.
Y así ha sido, aunque sólo en parte, porque es probable que los poseedores de la primera parte no encuentren, más allá de los nuevos minijuegos -que en el fondo ofrecen una mecánica casi idéntica a los de la primera parte- novedades lo bastante interesantes como para adquirir este título.




Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
¿no sería fantástico vivir aquí?
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
Pikachu
Sonic
Nights

Si es posible concebir videojuegos "de autor", «F355» lo es. El indiscutible talento de Yu Suzuki y su amor por los deportivos de lujo han concebido un simulador de conducción para DC sin precedentes. La experiencia del control a un paso de la realidad.

L'uomo e la macchina

F355 challenge™

Cuando el propio Suzuki se ha referido a «F355» como un juego para los amantes de los coches, y no de los juegos, estaba claro que trataba de separar su obra maestra de cualquier otro simulador. Y la verdad es que sólo «Hard Drivin´» en Lynx y MD intentó acercarse con tanta minuciosidad al control real de un vehículo, eso sí, con unos medios que ahora resultan ridículos al lado de la perfección técnica de «F355».

Muchos pensarán que su principal desventaja radica en reducir el garaje a un sólo coche, pero simplemente se trata del precio que hay que pagar para que su comportamiento sea lo más real posible. Y seguro que aquellos que hayan conducido en la realidad pueden distinguir sin esfuerzo los logros del título de Sega. Acostumbrados a que los coches de cualquier juego derrapen exageradamente, se "marchen" en las curvas o pesen muy poco, es una delicia disfrutar del sorprendente realismo de «F355», de la extrema sensibilidad de su volante y de un agarre de neumáticos perfecto que convierten al control en el mejor -y también en uno de los más difíciles- de cuantos hemos probado.

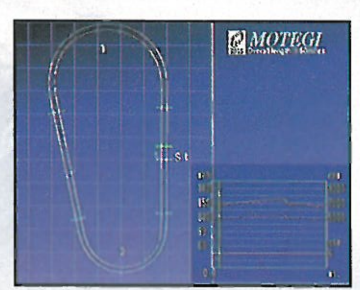
Tanta fidelidad tenía que pasar factura sobre la competición, no porque las carreras no sean intensas, sino porque la emoción reside (como en la vida real) en conseguir un buen adelantamiento más que en intentar llegar el primero.

Desde luego, el mejor modo para disfrutar a tope de la simulación, es olvidarse del cambio automático y de las asistencias de frenado y dirección (pensadas para los conductores novatos) y participar en las carreras "a pelo", experimentando el comportamiento del coche sin ningún tipo de ayuda. Este juego es "especial" y requiere muchas horas de conducción para dar lo máximo de sí, pero al contrario que ocurre con la mayor parte de los títulos de F1, eso no significa que el coche dé vueltas sin control con sólo pisar la hierba, por lo que no resulta desesperante, aunque pueda atragantarse a los menos hábiles o pacientes.

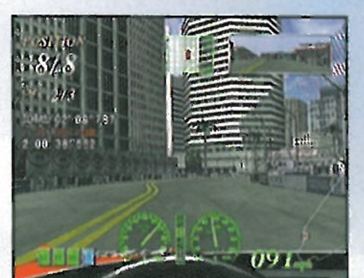
Aunque es cierto que se echan en falta condiciones climáticas, o una rutina de colisiones más espectacular, el balance final es sensacional. Suzuki ha logrado que podamos "manejar" todo un Ferrari, y ése era su objetivo.

David Martínez





Al final de cada carrera podemos acceder a las mediciones telemétricas de nuestro coche en cualquier punto de los cinco circuitos disponibles.









Las animaciones del cambio de ruedas en el pit están realizadas com "motion capture" y muestran el trabajo independiente y simultáneo de todos los mecánicos.

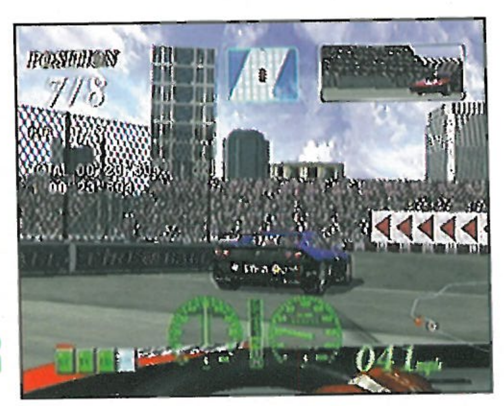
- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Mecánica convertida en arte




Éste es el modelo del F355 que podemos controlar en el juego. El increíble nivel de detalle que alcanza esta construcción poligonal (lo mejor que hemos visto, y veremos en mucho tiempo) es un ejemplo de la implicación personal de Yu Suzuki en el proyecto.

«F355» rompe la barrera del juego y nos ofrece una simulación tan REALISTA como ESPECTACULAR









Alternativas:

Si os gustan los juegos de coches, puede que «MSR» resulte mucho más variado y espectacular. Si os gusta la conducción, no tenéis excusa para no haceros con «F355».




El GD cuenta con un asistente de conducción que nos indica la trayectoria correcta en cada pista.

Gráficos: 92

El modelado de los vehículos es PERFECTO (con mayúsculas), aunque sólo contamos con una perspectiva interior del coche. Los circuitos son increíblemente realistas, aunque se echan en falta algunos detalles, como flashes de luz o cambios climáticos.

Sonido: 88

El fidelísimo rugido del motor se apaga al lado de los buenos temas rockeros que nos acompañan en cada circuito.

Jugabilidad: 95

Si alguna vez habéis conducido un coche de verdad, vais a experimentar una sensibilidad de giro prácticamente igual, y si no, es vuestra oportunidad de saber cómo se conduce un Ferrari: la diferencia es mínima (suponemos).

Diversión: 89

La diversión no radica tanto en ganar las carreras como en apurar en las curvas y conseguir buenos adelantamientos, aunque la competición resulta igualmente irresistible.

Opinión:

Éste es un juego que hemos probado con mucho cuidado, temerosos de que su exagerado realismo perjudicase la jugabilidad o la diversión. Sin embargo, a la vez que descubrimos su extraordinario sistema de control, hemos disfrutado de lo lindo con una competición de lo más emocionante. ¿Basta con un sólo coche y un estilo de simulación casi obsesivo para conseguir engancharnos? Suzuki ha pensado que sí, y nosotros le damos la razón.

Valoración 92

Y ahora para todos los públicos

Sony regresa con su simulador de fútbol, un juego cuya primera parte asustó a muchos por su extremada dificultad de control, pero que ahora se presenta con un estilo muy asequible, que en cualquier caso mantiene todas las posibilidades del original.





Las posibilidades tácticas han aumentado en esta segunda parte, pudiendo elegir opciones y ponerlas en práctica durante el partido.

Los programadores han reconocido su error. No es que estuviera mal el primer juego, pero en su afán por conseguir el mayor realismo le dotaron de un control excesivamente complicado. Su calidad estaba fuera de toda duda, pero su comercialidad quedaba en entredicho ante otros juegos más asequibles. Así que en esta entrega se ha mantenido el aspecto y las posibilidades del primer juego, pero suavizando considerablemente el sistema de control, que ahora está al alcance de cualquier usuario. Ahora los centros al área requieren sólo un botón, ya no hay barra de fuerza para los disparos (sólo hay que ajustar la dirección y decidir si que quiere realizar un tiro potente o una vaselina), la fuerza de los pases depende del tiempo que mantengamos apretado el botón y los regates son más sencillos y espectaculares. Y por si queda alguna duda, el juego incluye un completísimo modo de entrenamiento donde se muestran todas las posibilidades del control, incluidos los movimientos especiales para jugadores más experimentados. Este nuevo estilo provoca que «Esto es Fútbol 2» ofrezca unos partidos más divertidos que su antecesor, con ocasiones constantes y jugadas muy vistosas. Además, ahora contamos con nuevas opciones tácticas que podemos utilizar a lo largo del partido, lo que supone un aliciente más dentro del juego.

Donde no han cambiado las cosas es en al apartado de los torneos, pues de nuevo de incluyen infinidad de ligas (con alguna segunda división), copas y competiciones internacionales, algunas de las cuales (como la Liga de Campeones) sólo están disponibles después de una buena clasificación nacional. Vamos, que hay juego para rato, máxime si se tiene en cuenta que ahora hay hasta cinco niveles de dificultad.

Estamos sin duda ante un gran juego de fútbol, que aunque apenas ha evolucionado gráficamente, se muestra completísimo, realista y a la vez muy asequible y divertido para todos los públicos.

Manuel del Campo





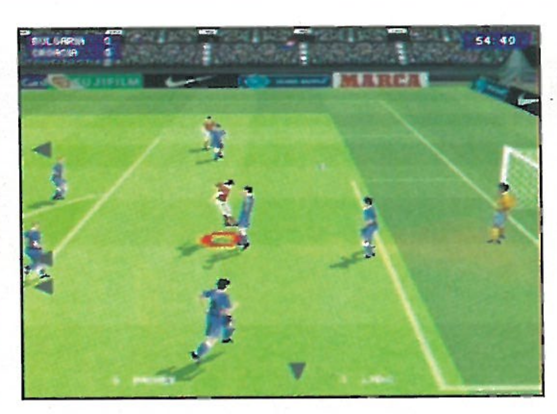


- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Nuevos jugadores



La edición de jugadores y equipos cuenta ahora con un mayor número de opciones y posibilidades.







Una vez más, las repeticiones nos permiten ver a nuestra voluntad las mejores jugadas desde los puntos de vista más atractivos.





Por primera vez en un juego de fútbol se pitan también las manos.

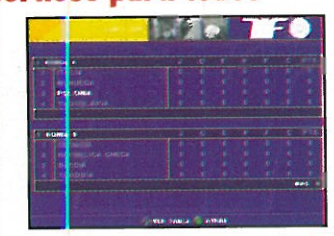
Un control más ASEQUIBLE junto a la infinidad de torneos y opciones, consiguen que esta segunda parte SUPERE al original.



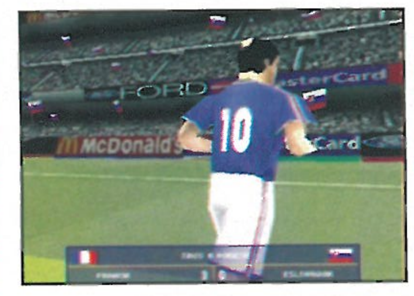




Torneos para todos



Al igual que en la primera parte, aparecen infinidad de ligas nacionales, copas, torneos mundiales, por continentes, Champions...

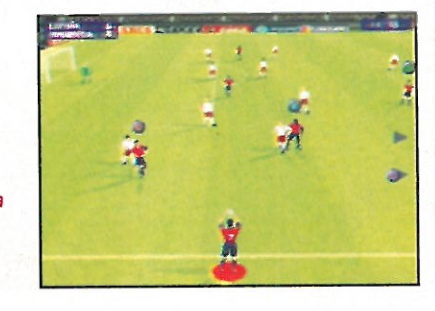


El juego cuanta con detalles gráficos que permiten identificar a los jugadores, como la calva de Zidane.



Alternativas:

Los dos grandes rivales de «Esto es fútbol 2» llegan el mes que viene: «FIFA 2001» y la nueva versión de «ISS». El nuevo estilo del juego de Sony puede conseguir que la competencia esté aún más cerrada que en anteriores temporadas.



Gráficos: 85

No ha evolucionado mucho con respecto al original, aunque mantiene un buen nivel en general. Destacan las nuevas celebraciones de los goles.

Sonido: 82

Los comentarios en castellano, del locutor Gaspar Rosetti, han mejorado con respecto a su predecesor, pero siguen sin resultar brillantes.

Jugabilidad: 91

Sin duda la gran mejora de esta segunda parte. Sony ha dado en el clavo ofreciendo un juego asequible pero con multitud de posibilidades.

Diversión: 90

El juego cuenta con torneos y ligas de sobra, como para manteneros pegados al pad durante mucho tiempo.

Opinión:

El cambio ha sido para mejor. Es evidente que un control más asequible va con el gusto de la mayor parte de los usuarios. Ahora nos encontramos ante el mismo juego, con multitud de opciones y posibilidades, pero apto para todos los públicos. Es una lástima, sin embargo, que los apartados técnicos no hayan disfrutado de esa evolución, pues gráficamente es casi idéntico al primer juego, y los comentarios no llegan a lo que hemos visto en juegos como «FIFA». Desde luego es un juego muy recomendable, aunque la competencia a la que se va a enfrentar es tan dura que no lo va a tener nada fácil.

Valoración 89

Juegos de guerra



El alto nivel de ventas de la primera parte y la obsesión de Spielberg por seguir mostrándonos el lado más duro de la guerra, ha propiciado esta secuela del genial título de Dreamworks que, pese a las escasas novedades, sigue ofreciendo una experiencia de juego insuperable.

Todos recordaréis la perfecta recreación del ambiente bélico de la Segunda Guerra Mundial que nos proporcionaba «Medal of Honor»: balas silbando por todas partes, enemigos inteligentísimos, misiones basadas en hechos reales y una altísima jugabilidad, todo ello coronado con un apartado sonoro de lujo.

Pues bien, si os gustó la primera parte, también vais a disfrutar mucho con esta secuela, porque es casi, casi idéntica. La ausencia de un número "2" en el título lo dice todo: no estamos ante una segunda parte en el sentido estricto, sino frente a una especie de ampliación, que añade algunas mejoras y nuevos escenarios, pero ofrece la misma experiencia de juego.

Así, se sigue utilizando el mismo motor gráfico, introduciendo más texturas y escenarios más amplios, y manteniendo la sensacional ambientación, aunque igualmente la molesta niebla. Las misiones también siguen siendo del mismo estilo, consistentes en su mayoría en recoger objetos y eliminar estructuras enemigas, por lo que poco hay que añadir aquí. Donde sí se nota una agradable mejora es en la variedad de localizaciones distintas, porque ahora cumpliremos misiones en África, Grecia, Francia y varios países más.

Y lo que tampoco cambiado en absoluto, afortunadamente, es un aspecto que nos hace olvidar la escasez de novedades. Nos referimos, por supuesto, a la envolvente experiencia de juego que nos proporciona «Medal of Honor Underground». Sólo el recientísimo «Alien Resurrección» puede igualar al título de Dreamworks a la hora de hacernos sentir que realmente estamos viviendo una apasionante aventura. Nuevas armas y un modo para dos jugadores tan adictivo como el primero completan la cosa de una manera sobresaliente. En fin, que aunque no sorprende tanto como su antecesor, al que resulta muy parecido, «MoHU» es un juego tan imprescindible para los amantes del shoot'em up como lo fue el primero.

Rubén J. Navarro





Como en la primera parte, la cosa no consiste sólo en disparar. Por ejemplo, aquí nos veis disfrazados de fotógrafos para internarnos en lo más profundo de una base enemiga.







Los vídeos históricos que veremos al comienzo de cada misión realzan aún más el realismo del juego.

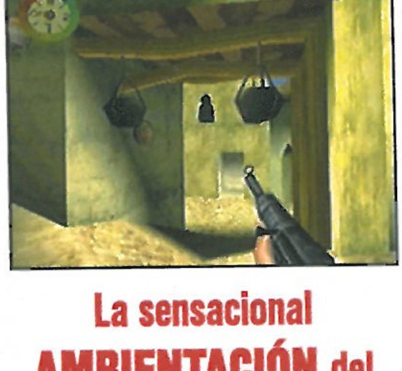
- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
- Compañía: **Dreamworks**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Misiones dignas del mejor espía





En esta ocasión encarnamos a Manon, una combatiente de la Resistencia francesa. Con ella tenemos que cumplir misiones de alto riesgo, como encontrar un libro de contraseñas Nazi o destruir suministros de fuel (con lo caro que está hoy en día...).





Pese a utilizar el mismo moto gráfico de «MoH», se nota una mejora en la calidad de las texturas.

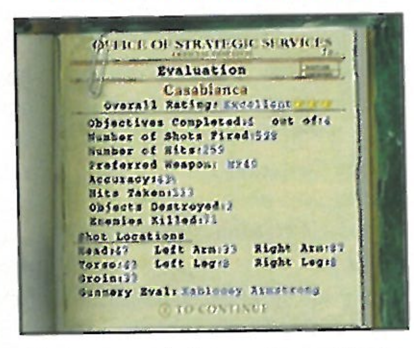






Iros preparando porque el nivel de dificultad es muy elevado. Se lo podemos agradecer sobre todo a estos tanques Panzer.

La sensacional AMBIENTACIÓN del original se repite con cambios MÍNIMOS.

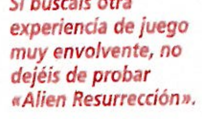


Nuestras evoluciones serán seguidas de cerca por el Servicio Secreto, que puntuará nuestra actuación al final de cada misión.



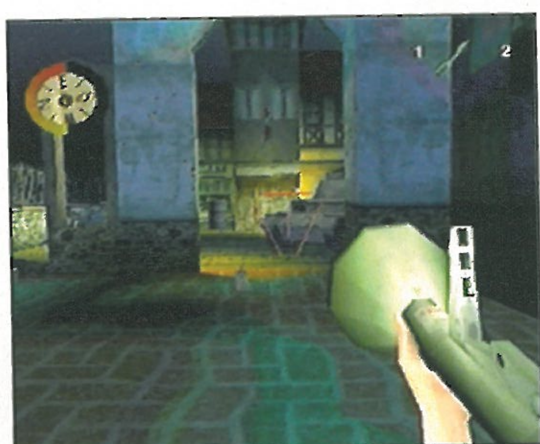


Alternativas:



Dentro del género bélico, está el anterior «MoH». Si buscáis otra experiencia de juego muy envolvente, no dejéis de probar «Alien Resurrección».





Encontraremos algunas armas nuevas, como este utilísimo bazooka con el que eliminar a los tanques.

Gráficos: 86

Aunque se notan ciertas mejoras gráficas, el motor sigue teniendo deficiencias como una espesa niebla y el "tembleque" de las texturas. Pero todo esto se nos olvida cuando comprobamos que el realismo de los escenarios genera una sensacional ambientación.

Sonido: 91

La banda sonora es, literalmente, de película: amenazantes voces en alemán sonando por los altavoces, el atronador ruido de los tanques, el realismo de las armas... Lástima que EA no haya hecho el esfuerzo de traducir tampoco esta secuela.

Jugabilidad: 89

Nuevamente, nos encontramos con un control sin problemas, muy rápido y preciso. Lo único que le notamos es cierta incomodidad a la hora de realizar disparos asomándonos desde las esquinas, pero nada grave.

Diversión: 89

Alrededor de cuarenta largas misiones os esperan en un compacto extenso y difícil con un grado de realismo que muy pocos juegos han logrado alcanzar.

Opinión:

No se puede decir que Dreamworks haya sido muy original al diseñar esta segunda parte: mismo motor gráfico con cambios mínimos, mismo tipo de misiones y banda sonora genial, pero del mismo corte. Sin embargo, este parecido tiene la ventaja de ofrecernos una experiencia casi idéntica a la del primer «Medal of Honor», lo cual resulta tan estupendo que nos hace olvidar la falta de novedades.

Valoración 88

Tipo: **Varios**
Compañía: **Nintendo**
Distribuidora: **Nintendo**
Precio: **5.490 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**

No puedo mamá, estoy jugando al pinball

No penséis que el primer cartucho de Pokémon que se sale del género RPG va a cambiar el concepto de juego que ha convertido la saga en un mito. Porque, aunque no lo creáis, este divertido juego de pinball tiene como objetivo, una vez más, "hacernos con todos".

POKÉMON PINBALL

Para regocijo de todos, los programadores de la 4ª entrega de la saga Pokémon en GBC no se han limitado a crear un pinball cualquiera aprovechando el tirón del fenómeno. En lugar de eso, se las han ingeniado para que el objetivo principal del cartucho vuelva a ser el de siempre, es decir, coleccionar Pokémon.

Para ello han diseñado dos mesas diferentes, con sus flippers, reboteadores, fases de bonus, una Pokéball a modo de bola y todo lo que debe contener cualquier juego de pinball que se digne de serlo. La única excepción radica en que se han concedido algunas licencias en el comportamiento físico de la bola, con el fin de aumentar la jugabilidad.

Y es curioso lo bien que se ha mantenido intacta esta premisa en el desarrollo del juego, pues a base de dar golpes estratégicos en los bumpers, introducir la bola en los lugares correctos y otras acciones que habrá que aprender, seremos capaces no sólo de encontrar Pokémon salvajes y atraparlos, sino también evolucionarlos y entrenarlos para conseguir nuevas especies. Aunque, si no somos hábiles, también se nos pueden escapar... Vamos, exactamente lo mismo que en el juego de rol original.

Lo único que no podremos hacer aquí es enfrentarlos en combates, pero coleccionar las 150 especies (sí, en este cartucho están todos) es ya lo bastante atractivo como para que este juego vuelva a convertir el fenómeno Pokémon en un entretenimiento total.

Quizá una tercera mesa, de color amarillo, hubiese alargado la vida del juego, pero tened por seguro que con dos el juego engancha como el que más...





Mesas roja y azul





Las dos mesas que incluye el juego, aparte de tener diferente diseño y precisar estrategias propias, imitan a las dos primeras Ediciones del juego original, de forma que en cada una "habitan" especies distintas de Pokémon.



También hay 4 fases de bonus ocultas, que nos ayudarán a subir más puntos a nuestro marcador.



El juego permite guardar la partida en cualquier momento, y recuperarla en el lugar exacto en que se quedó.



Gráficos:	80
Sonido:	78
Jugabilidad:	90
Diversión:	91

Opinión:
Hemos de reconocer que este cartucho nos ha sorprendido. Como todo pinball, el tema consiste en golpear dianas y meter la bola en los agujeros, pero la variedad que otorga el hecho de tener que desarrollar técnicas para 150 objetivos distintos le convierte en el pinball más completo para GB. Adictivo hasta decir basta.

Valoración 86

¿TE GUSTA LA ACCIÓN? ¿TE GUSTA EL DESAFÍO?

¿QUIERES ALUCINAR CON UNA AVENTURA ÚNICA?



DEL GRAN MAESTRO

MIYAZAKY,

SE HA CONVERTIDO EN UN INCREÍBLE ÉXITO EN JAPÓN





¡CONSÍGUELA HOY MISMO!

Conducción temeraria

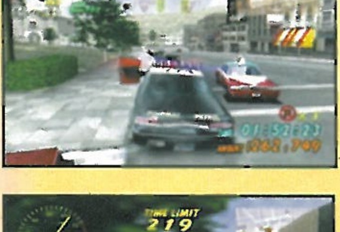
Sí, eso de las carreras en un circuito está muy bien, pero a todos se nos ha pasado por la cabeza alguna vez la idea de recorrer una ciudad a toda velocidad sin hacer ningún caso al código de circulación. «Crazy Taxi» y «Driver» lo consiguieron a su manera, ¿por qué no combinar ambos estilos? La saga que Climax inició en PlayStation con «Felony 11 79» llega a Dreamcast cargada de novedades.

SUPER RUNABOUT
The Golden State

No nos extraña que los japoneses se hayan vuelto locos con «Super Runabout», porque, desde luego, el juego de Climax ha sabido recuperar con acierto una saga que en PlayStation pasó desapercibida, y convertirla en uno de los grandes títulos de velocidad en DC. Las claves de su éxito: diversión por encima de todo y un apartado técnico que, pese a mostrar algunos defectos inexplicables, permite un nivel de detalle muy superior a cualquier otro juego del género.

Al igual que los anteriores títulos de la saga, el juego destaca por permitirnos correr con más de 20 vehículos diferentes por las calles de San Francisco. Y cuando decimos diferentes, nos referimos a la posibilidad de manejar autobuses, motos de la policía, transportes militares o coches deportivos. Todos ellos optimizados para comportarse de un modo "exagerado", convirtiendo en habituales las vueltas de campana, los derrapes y todo tipo de colisiones, que tendrán su reflejo en unas carrocerías que se destrozan poco a poco. Y claro, nada mejor para poner a prueba nuestras máquinas que unas cuantas misiones ambientadas en una ciudad real, casi fotográfica.

Ya podéis olvidaros de las clásicas carreras, porque cualquiera de los dos bandos en que nos alistemos (policía o delincuentes) nos encargará cumplir objetivos de todo tipo, lo que incluye persecuciones, desactivar bombas y hasta recoger a los miembros de un equipo de beisbol, en un guiño a «Crazy Taxi». Aunque el juego, por desgracia, no es tan rápido como su rival de Sega, es más, los coches hacen gala de un peso exagerado que entorpece demasiado nuestra misión, y que se muestra como el único aspecto criticable además del ligero"popping".







MISIONES DE TODO TIPO

Pero dejando esto a un lado, podéis echar a volar vuestra imaginación, porque además de abanderar un sistema de control irresistible, las situaciones que nos propone «Super Runabout» son casi ilimitadas y absolutamente divertidas.



Además de todas las variadas misiones, podemos mejorar los coches en el taller, correr contra el crono o pasear por la ciudad. Nuestros avances se traducirán en nuevos vehículos y niveles ocultos que tienen lugar en todo tipo de terrenos (desde la playa hasta un portaaviones) y por si se nos quedase corto, los más traviesos podrán divertirse destrozando el mobiliario urbano a cambio de mayor puntuación. Seguro que al final os olvidaréis de sus pequeños defectos gráficos, porque el resto es realmente genial.

David Martínez



El último nivel consistirá en rescatar al presidente de los EEUU, que ha sido tomado prisionero por un grupo terrorista a bordo de un portaaviones.



Uno de los escenarios secretos es esta parodia de «Crazy Taxi» en la que tenemos que llevar a los miembros de un equipo de beisbol al estadio.

Tipo: **Velocidad / Acción**
Compañía: **Climax Entertainment**
Distribuidora: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Inglés**

El garaje mas variado





Habrá de todo: motos, autobuses y coches que van desde la fragilidad del "600" hasta el imponente todoterreno militar de la imagen, y cada uno con un comportamiento diferente.

Pese a algunos defectos técnicos, estamos ante uno de los juegos más DIVERTIDOS del catálogo de DC.



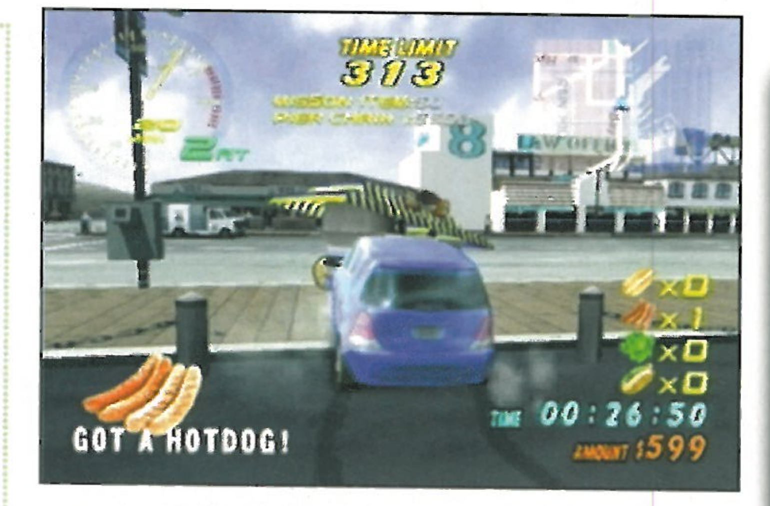
El detalle de la ciudad de San Francisco es tan impresionante que incluso nos permite entrar en algunos edificios.

La oficina del jefe





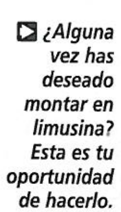
Pues sí, al igual que en «Driver» tenemos que recibir los encargos en el contestador automático de nuestra oficina, o piso franco.





También vamos a tener en nuestro garaje algunos clásicos americanos, como este impresionante Chevrolet de suspensión blanda.





¿Alguna vez has deseado montar en limusina? Esta es tu oportunidad de hacerlo.



Alternativas:

La más clara es «Crazy Taxi», aunque su estilo es más arcade y no cuenta con la misma profundidad de juego. Si prefieres apostar por el realismo, échale un ojo a «MSR».



Las calles de San Francisco





Desde las callejuelas del barrio chino, hasta la red subterránea de metro, «Super Runabout» cuenta con la mejor recreación urbana que hemos visto en un juego (con perdón de «MSR», que no cuenta con la misma libertad de movimientos).



Aunque algunos vehículos son extraordinariamente veloces, sigue dando la impresión de que "pesan" demasiado.

Gráficos: 87

El "popping" en el horizonte y las evidentes carencias en la sensación de velocidad no son suficientes para empañar la milimétrica reconstrucción de San Francisco por la que conducimos.

Sonido: 80

La verdad es que, para tratarse de coches tan potentes a nosotros nos suenan a cafetera. La música tampoco es para tirar cohetes, aunque cumple con su cometido.

Jugabilidad: 90

Fácil y divertido. En cuanto os hagáis con las claves de la suspensión (algo blanda) conduciréis mejor que el "Fary" en su taxi.

Diversión: 93

Nos ha costado dejarlo. La verdad es que dudamos que muchos juegos puedan superar este aspecto de «Super Runabout», que además no decae por mucho que juguemos.

Opinión:

Casi sin avisar, «Super Runabout» se ha convertido en uno de los mejores juegos de conducción disponibles para Dreamcast, y todo gracias a una diversión irresistible y al equilibrio alcanzado en el resto de sus aspectos. Que quede claro que no es un juego de velocidad típico y que la simulación se aleja por completo de sus objetivos principales, pero en cualquier caso, cualquiera que le dé una oportunidad al juego de Climax quedará inmediatamente atrapado por su desarrollo. Diversión garantizada.

Valoración 90

Hasta siempre



La compañía Insomniac nos ofrece la que aseguran será la última entrega de las aventuras del dragón Spyro. Sin duda es una pena, pero siempre tendremos el consuelo de que «El Año Del Dragón» es un broche de oro difícilmente superable.

En esta ocasión nuestra enemiga será una malvada bruja que ha robado todos los huevos del reino de los dragones. Por su pequeño tamaño Spyro es el único que puede atravesar la entrada al misterioso mundo de esta bruja y, por lo tanto, sobre él cae la responsabilidad de recuperarlos. Afortunadamente, nuestro pequeño héroe no estará solo en esta difícil misión, ya que una de las principales novedades del juego es precisamente la incorporación de cuatro nuevos personajes que también podremos controlar. Aunque el protagonista del juego seguirá siendo Sypro, algunos niveles serán demasiado difíciles para él y para completarlos tendremos que solicitar la ayuda de una canguro, un pingüino, un troglodita o un mono. Cada uno de esos personajes tiene, lógicamente, sus propias características, lo que hace de éste un juego muchísimo más variado que cualquiera de sus antecesores.

Por su parte Spyro conserva las mismas habilidades que en anteriores entregas, es decir, salta, planea, embiste, lanza fuego..., pero además ha adquirido la capacidad de nadar y bucear, lo que permite la introducción de algunos niveles acuáticos tremendamente divertidos. Además, claro está, los nuevos personajes incorporan nuevos tipos de movimientos, como los saltos especiales de la canguro Sheila o la capacidad de volar del Sargento Byrd, el pingüino.

A todo esto hay que añadir una gran abundancia de minijuegos, mucho mayor que en las entregas anteriores, y un nuevo diseño para los niveles. Estos son ahora bastante más grandes y además están salpicados de misiones secundarias y "mini-jefes" que aumentan la duración del juego y, sobre todo, consiguen que los cambios de ritmo sean constantes.

Por contra, en el apartado gráfico no se han introducido demasiados cambios, y es que visualmente «El Año Del Dragón» se muestra muy similar a lo que pudimos ver en «Spyro 2», salvo por algunos detalles menores. Esto, en cualquier caso, no supone un dato negativo, como puede atestiguar cualquiera que haya comprobado la asombrosa calidad gráfica del anterior juego de la serie.

En resumidas cuentas, podemos asegurar que la tercera incursión del dragoncito en PlayStation se revela como una estupenda despedida para una de las series que han alcanzado el calificativo de "clásica" en la consola de Sony. Sus seguidores no querrán perdérsela y los que todavía no la conozcan no tendrán otra ocasión mejor para hacerlo.

Jorge Portillo

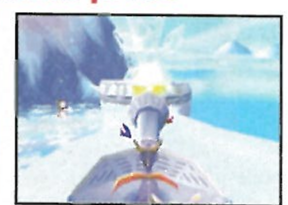




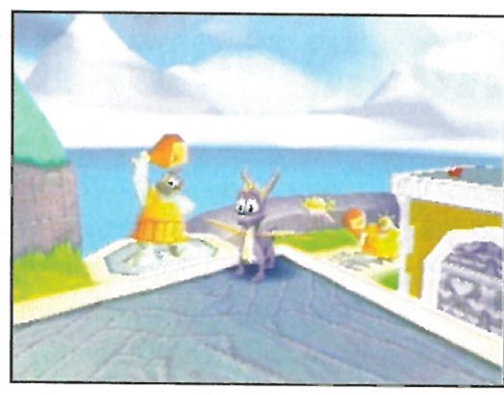


Tipo: **Plataformas**
Compañía: **Insomniac**
Distribuidora: **Sony**
Precio: **6.990 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**

Más diversión por el mismo precio


Por si acaso los saltos de plataforma en plataforma se te acaban haciendo algo repetitivos, «El Año Del Dragón» incluye una generosa cantidad de minijuegos. Entre ellos nos podemos encontrar desde una sesión de boxeo hasta una carrera de lanchas motoras, pasando por una sesión de monopatín (muérete de envidia, Tony Hawk) o un divertido matamarcianos de scroll vertical protagonizado por la libélula que acompaña a Spyro a todas partes.





Al final de cada mundo encontraremos un jefe que, como no podía ser de otra manera, nos dará grandes quebraderos de cabeza.





Recogiendo ciertos items ganaremos habilidades especiales durante un tiempo limitado, como la posibilidad de volar o un fuego extra intenso.

Alternativas: *Si te gustan las plataformas no puedes perderte «Crash Bandicoot 3» y «Rayman 2». Pero este «Spyro 3» también es buenísimo.*





Spyro se despide de PlayStation con la MEJOR entrega de toda la SERIE.



«Sólo no puedes...



... con amigos sí". Por eso los programadores han incluido a cuatro personajes nuevos para que ayuden a Spyro en sus misiones. Ellos son la canguro Sheila, capaz de saltar grandes distancias, el troglodita Bentley, muy lento pero armado con una enorme porra, el Sargento Byrd, un pingüino volador, y el Agente 9, un mono muy inteligente.

Gráficos: 89

Como en todas las entregas de la serie los gráficos son simplemente preciosos. Aun así no hubieran estado de más algunas mejoras con respecto a los juegos anteriores.

Sonido: 88

Aunque no es este el aspecto más destacable de «Spyro 3», lo cierto es que tanto la música como los efectos sonoros y los diálogos poseen una gran calidad a la altura del resto del juego.

Jugabilidad: 92

A pesar de su apariencia infantil la dificultad del juego está perfectamente graduada y satisfará aficionados de todas las edades. Además el control es tan preciso como siempre.

Diversión: 92

La variedad de personajes y la abundancia de minijuegos hacen de «Spyro 3 uno de los juegos de plataformas más divertidos de los últimos tiempos. La abundancia de subtramas y misiones también ayuda en este sentido.

Opinión:

«Spyro 3» es un fantástico juego de plataformas que mantiene bien alto el listón de calidad fijado por la serie. Aunque técnicamente no es muy diferente de su antecesor, la gran cantidad de novedades jugables introducidas, en forma de nuevos personajes y divertidísimos minijuegos, justifican sobradamente su aparición e incluso hacen que nos lamentemos de que éste sea el último juego de la saga. Esperemos volver a verle a alguna de las nuevas máquinas.



91

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **EA Sports**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

No cambié, no cambié, no cambié...

¡Qué gran idea la de sacar versiones mejoradas de un juego! Este sistema permite que los defectos desaparezcan y se incluyan nuevas opciones en el producto final. Aunque mucho nos tememos que para eso hace falta cambiar más que el nombre.

EA SPORTS F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

Parece que el bombardeo de juegos de F1 a que nos están sometiendo las compañías este año no termina, y la verdad es que no podemos quejarnos, porque todos los simuladores que ha recibido PS durante la presente temporada han mantenido un excelente nivel de realismo. Sin embargo, tampoco podemos ocultar que las escasas novedades que incorpora cada lanzamiento no son suficientes para destacar en el género, una tendencia que parece llegar a su punto máximo con «F1 Championship Season 2000».

Nos resultaba tan "sospechoso" que tardasen sólo 6 meses en producir esta nueva versión, que en cuanto hemos tenido la oportunidad de probarlo hemos corrido a comprobar las (escasas) novedades que encierra. Sin embargo, cuál ha sido nuestra sorpresa al descubrir que las cosas siguen exactamente igual que como las dejó «F1 2000».

El punto fuerte del compacto sigue siendo su realismo, especialmente en la dinámica de daños de los monoplazas (aún más sensibles que en la primera versión), pero también el sistema de control y, sobre todo, la IA de los contrarios se adecuan a lo que podemos esperar de un juego de estas características. La tremenda decepción llega al comprobar que tan sólo un nuevo modo de juego se ha incluido al catálogo de la primera parte: la posibilidad de superar algunos retos con las condiciones reales de cada carrera de la temporada 2000 (que se haya disputado).

Vamos, que no podemos negar que el juego es más completo que su predecesor, pero desde luego, hay que pensarse mucho hacerse con la copia si ya se posee el primero.

Más que un título nuevo, «F1 Championship Season 2000» es un modo de sacarle mayor partido a la licencia de la FIA de la presente temporada, lo cual es mucho menos de lo que cabía esperar de este nuevo lanzamiento de Electronic Arts en el terreno de la velocidad.







Gráficos: 90
Sonido: 89
Jugabilidad: 89
Diversión: 87

Opinión:
Parece mentira que un juego dé para tanto. «F1 2000» regresa tras un "lavado de cara" que sólo le ha servido para ganar algún modo de juego y la actualización de los datos. En fin, lo de siempre: si no tienes ningún juego de F-1 estás ante una excelente opción, si ya tienes la edición de hace 6 meses... tú mismo.

Valoración 80



El apartado visual ha mejorado en algunos aspectos, como la inclusión de flashes en el graderío, y una mayor sensibilidad de la carrocería ante las colisiones.





YA A LA VENTA





NO TE FALTARA DE NADA



En PlayStation nadie puede oir tus gritos



Hace más de un año os ofrecimos las primeras imágenes de una aventura de acción en tercera persona que estaba desarrollando Argonaut bajo la licencia de la última película de Alien... y que poco tiene que ver con el dificilísimo "shooter" que se ahora se presenta.

No era difícil imaginarse cómo iba a ser el nuevo "shoot ´em up" subjetivo basado en la saga de terror y ciencia ficción más famosa del cine, sobre todo porque aún guardamos un gran recuerdo de «Alien Trilogy», su antecedente cinematográfico y jugable. Y claro, más de uno pensará que poco han cambiado las cosas desde que el compacto de Acclaim llegase a nuestra consola, ya que las claves del juego continúan siendo una ambientación opresiva y contadas, aunque muy intensas, secuencias de acción en las que nos enfrentamos a los Xenomorfos. Pues sí, en esto no ha cambiado el trabajo de Argonaut, aunque debemos reconocer que hay dos elementos que nos han dejado alucinados: su renovado apartado técnico, y una dificultad desmedida.

Para empezar, «Alien Resurrection» hace un inteligentísimo tratamiento de la luz, no sólo por la agobiante oscuridad que reina en cada estancia de la nave militar Auriga, sino por los cuidados efectos en tiempo real, entre los que destaca el uso de bengalas de intensidad variable para alumbrar el camino. Si a esto le unimos la generación tridimensional de unos escenarios calcados a los de la película y un más que correcto aprovechamiento de la vibración del Dual Shock -que además de nuestras pulsaciones, refleja la cercanía a algunas máquinas- la verdad es que lo único que se le puede reprochar es un sistema de control un tanto aparatoso (parecido al de «Forsaken») que utiliza de modo simultáneo los sticks analógicos y todos los botones del pad.

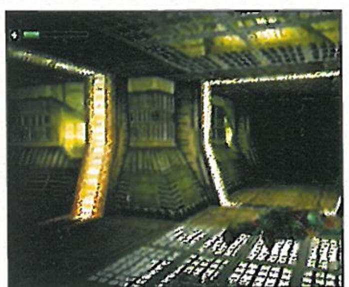
Una vez que nos hemos acostumbrado al movimiento de nuestro personaje, que cambia dependiendo del nivel en que nos encontremos, ya estamos preparados para morir. Porque eso es lo que vamos a conseguir una y otra vez, ya sea por la terrible resistencia de nuestros enemigos, que además muestran una gran IA, o por lo limitado de nuestro arsenal.

Por lo demás, y siempre que estéis dispuestos a repetir los mismos niveles una y otra vez hasta conseguir completarlos, merece la pena jugar con «Alien Resurrection» aunque sólo sea por la tensión constante y su cinematográfica ambientación.

David Martínez



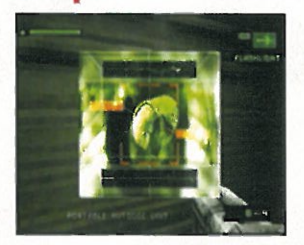




- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
- Compañía: **Fox Interactive**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Un embrión en nuestro cuerpo





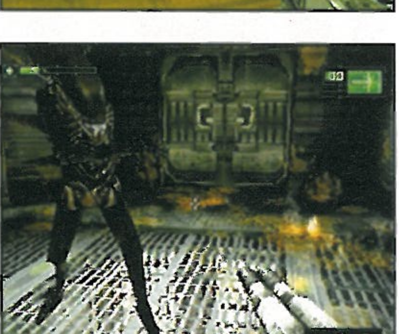
Al igual que ocurre en la película, los "face hugger" tienen la capacidad de implantar un embrión alien en nuestra garganta. Si no encontramos un equipo médico para irradiar a la criatura en un límite de tiempo, un "chest buster" acabará con nosotros.





La nave Auriga está representada al milímetro, incluyendo algunos detalles "gore" en la decoración.





Alternativas: *Los mejores "shoot'em up" que siguen existiendo para PS continúan siendo «Quake II» y «Medal of Honor» (por este orden), aunque «Alien Resurrection» se convierte en la tercera alternativa en su género. Eso sí: novatos abstenerse.*



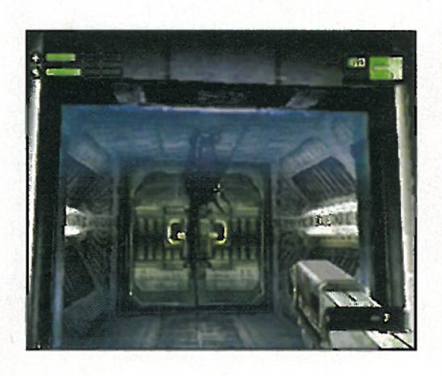
Este shooter destaca por su nivel técnico y ATMÓSFERA, y por su elevada DIFICULTAD.

¿Tienes miedo a la oscuridad?





En estas pantallas podéis observar el cuidado tratamiento de los efectos de luz de que hace gala «Alien Resurrection». El uso de bengalas para iluminar el camino, y el resplandor que provocan los disparos hacen que la atmósfera resulte aún más agobiante.



Gráficos: 89

El punto fuerte del juego son unos escenarios sacados directamente de la película y poblados por hordas de aliens capaces de hacernos dar más de un respingo sobre la silla.

Sonido: 82

No hay músicas durante el juego (una lástima), aunque eso ayuda a que la atmósfera sea aún más agobiante. Nuestro corazón, las pisadas sobre el suelo y el sensor de movimiento serán nuestra única compañía durante la mayor parte del recorrido.

Jugabilidad: 77

Moverse con los dos sticks analógicos y actuar con los botones R y L puede traer más de un quebradero de cabeza, sobre todo a la hora de utilizar objetos durante un combate.

Diversión: 85

Puede que tanta dificultad os resulte frustrante, aunque también es cierto que su lograda atmósfera ayuda a sumergirse en un juego largo y entretenido.

Opinión:

Si sois de los que, como yo, esperabais impacientes la llegada de este título, podéis respirar tranquilos: estamos ante un sensacional "shoot 'em up" que hará las delicias de los jugadores más expertos. Porque, tenedlo muy en cuenta, su dificultad (no sólo por el sistema de control) se escapa a todo lo que hemos podido jugar antes y nos obliga a memorizar la localización de cada enemigo. Un juego tan bueno como difícil, y eso es mucho decir.

Valoración 85

- Tipo: **Arcade**
- Compañía: **Namco**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

Paseando a Miss Pac-Man

Ms Pac-man

Un nuevo juego de la serie «Pac Man» llega a PlayStation, de la mano, como no, de los genios de Namco.

Hace más de 20 años que «Pacman» irrumpió por primera vez en el mundo de los videojuegos, y desde entonces son incontables las secuelas y clones que han ido apareciendo en casi todos los sistemas de entretenimiento.

El juego que nos ocupa es una revisión de «Ms Pacman», título aparecido un año mas tarde que el original, y cuya mayor novedad era el protagonismo de un Pac Man femenino.

Por suerte, en su paso a PlayStation el sistema de juego apenas ha variado, así que una vez más deberemos recorrer los laberínticos escenarios tratando de engullir todos los "cocos", mientras huimos de los fantasmas que no nos dejarán tranquilos ni un momento. Pero lo mejor de todo, es que a este tradicional planteamiento los programadores han incorporado un sinfín de elementos novedosos como puzzles, interruptores, llaves y muchos otros más, que harán que sin perder su espíritu original, el juego sea mucho más variado y divertido. Además el cambio de las 2D a las 3D, le ha sentado de maravilla a «Ms Pacman», con un apartado técnico que, sin llegar a sorprender, cumple sobradamente. Lo único criticable en este aspecto son algunas incomodas ralentizaciones, pero que no afectan, en ningún momento, al desarrollo del juego. Si a todo lo comentado le sumamos, que además del completo modo para un jugador, el juego incluye una divertidísima opción multijugador con tres variantes distintas y la posibilidad de hasta cuatro jugadores simultáneos, nos encontramos ante un título que entusiasmará a todos los amantes de un género tan clásico y a la vez imperecedero como son los comecocos.

Por último, y para los más nostálgicos, deciros que Namco ha tenido el detalle de incluir el «Ms Pac-Man» original, para que tengáis la oportunidad de rememorar viejos tiempos.

Modo multijugador





Uno de los aspectos mas destacados del programa, es el divertido modo multijugador, en el que podrán participar hasta cuatro jugadores a la vez, utilizando el multitap. Muy divertido.









Además de la versión 3D, podremos disfrutar del juego original.

Gráficos:	73
Sonido:	72
Jugabilidad:	86
Diversión:	83

Opinión:

«Ms Pac-Man Maze Madness» combina el clásico comecocos con un desarrollo muy cercano a los juegos de plataformas, y lo mejor es que el resultado ha sido bastante agraciado. El modo para un solo jugador es bastante largo y entretenido, y la inclusión del juego original y el divertido multijugador han sido todo un acierto.

Valoración 82

Marvin, eres "despreciable"

Infogrames sigue en su línea de ofrecernos juegos basados en personajes de la Warner. En esta ocasión toma el protagonismo el pato Lucas, que debe enfrentarse al marciano Marvin en un plataformas que no aporta grandes novedades pero resulta entretenido.



Los creadores del juego se han inspirado esta vez en una tendencia que tuvo la Warner de crear dibujos animados con sus personajes de siempre, pero en el futuro. El pato Lucas asume aquí el papel de Duck Dodgers, en clara parodia al héroe clásico Buck Rogers.

La historia es sencilla: Marvin pretende acabar con la Tierra, el único escollo en su conquista del universo, pero para ello necesita átomos de energía. A fin de conseguirlos se ha desplazado junto a sus secuaces por cinco planetas distintos, cada uno con sus propias características (un planeta nevado, la Tierra, etcétera).

Nuestro objetivo es (ya lo habréis adivinado, ¿no?), recuperar los átomos antes que él y acabar con el marciano y sus tipejos -también personajes de la productora- dentro un clásico plataformas de acción y aventura, a través de escenarios 3D con plena libertad de movimientos, y con el cadete Porky haciendo las veces de acompañante y consejero.

EL ENCANTO DE LOS LOONEY

Mientras recogemos esos átomos accederemos a algunos minijuegos, puzzles y enfrentamientos con jefes finales, que desde luego suponen los momentos más brillantes del juego, junto con la acertada recreación del peculiar universo de los Looney Toons.

Algo a lo que ayuda un apartado técnico que da la talla, aún sin demasiados alardes. Los gráficos se muestran resultones, y hay que reconocer que Lucas está bien animado y que aparecen algunos detalles graciosos, sobre todo en las secuencias entre fases.

No se puede decir lo mismo de la jugabilidad, que sufre por un por un juego de cámaras que parece hecho adrede para entorpecer nuestro avance.

A pesar de esto último, se trata de un juego entretenido, variado y con una dificultad ajustada y que, a pesar de competir con rivales mucho mejores en N64, puede tener su mercado gracias al hecho de ser hijo de mamá Warner.

Daniel Quesada

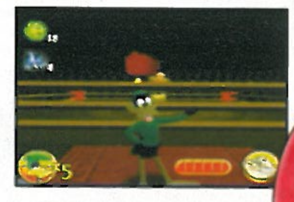


Desde esta pantalla seremos transportados a los planetas que hayamos abierto hasta el momento.

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano (textos)**

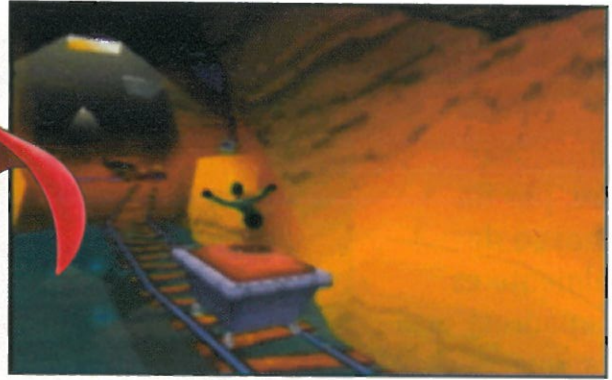


Mire al pajaritooo





Uno de los aspectos más divertidos del juego son las constantes muecas que Lucas hace al jugador. La animación ha sido bien tratada, sobre todo en el protagonista.



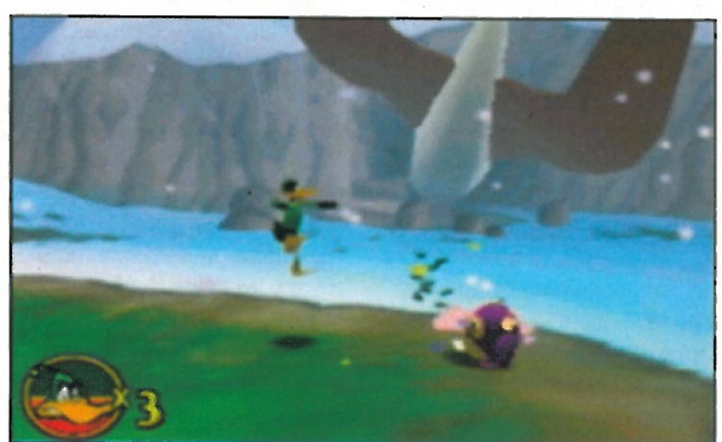
Alternativas:

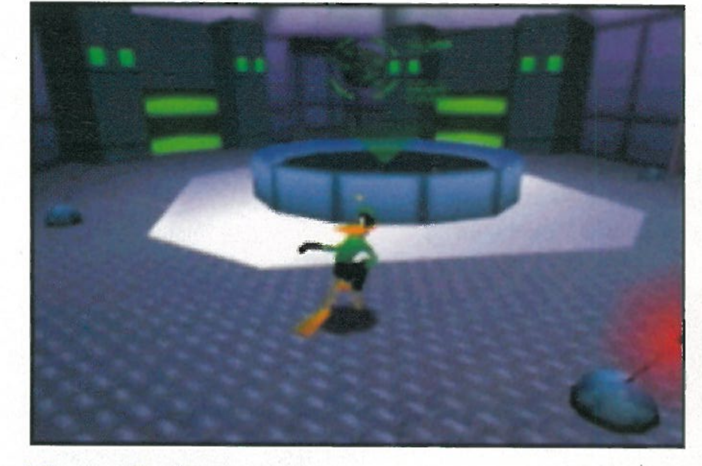
«Rayman 2» o cualquiera de los «Banjo» son bastante mejores y ofrecen mayor profundidad, aunque este cartucho que nos ocupa tiene el aliciente de recrear con acierto el universo de los Looney Toons.

Infogrames nos trae un nuevo PLATAFORMAS bajo el sello Warner, con un desarrollo VARIADO aunque POCO INNOVADOR



Los entornos del juego están bien realizados ,aunque se echa en falta una mayor nitidez en algunos niveles.





El juego está lleno de pequeños detalles. Al recibir un impacto, a Lucas se le caerán las plumas (en la foto) o verá a Piolín dando vueltas alrededor de él. Típico de la Warner.

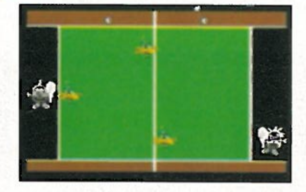


Entre fase y fase aparecen divertidas secuencias movidas con el mismo motor del juego y adornadas con voces digitalizadas (en inglés) de los personajes.



Y por el mismo precio...





Para conseguir nuevos átomos deberemos enfrentarnos a una gran variedad de minijuegos, como un tenis tipo "pong", un concurso de canastas o incluso un shoot ´em up subjetivo.

Gráficos: 78

A un protagonista bien animado y unos escenarios bastante trabajados hay que contrarrestar algunos problemas con la cámara y un modelado demasiado sencillo para los otros personajes.

Sonido: 77

Las voces son realmente buenas (lástima que estén en inglés), pero el resto de efectos se limita a cumplir sin más. La música respeta el estilo de los dibujos Warner.

Jugabilidad: 75

El control es bastante suave y Lucas reacciona con rapidez. Las únicas pegas son los molestos vaivenes de la cámara y algún salto demasiado ajustado.

Diversión: 79

La arrolladora personalidad del protagonista y otros personajes clásicos, los minijuegos y, en general, un desarrollo variado, hacen que el cartucho no resulte cansino. Quizá habría hecho falta algún nivel más.

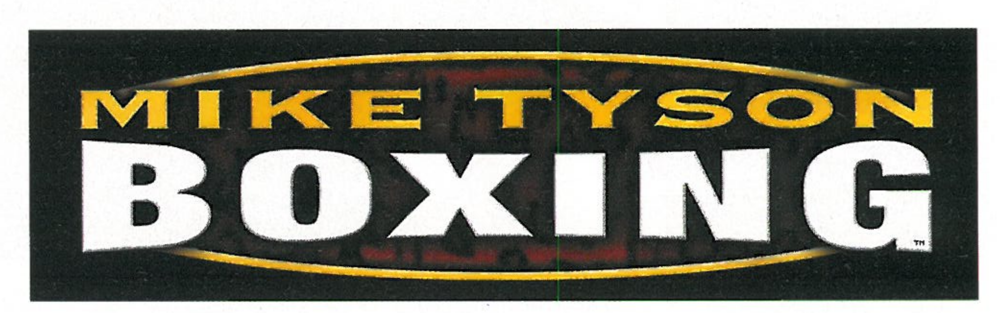
Opinión:

La fórmula de este juego no es ni mucho menos nueva, pero sirve para entretener al jugador gracias a una historia divertida y llena de pequeños alicientes. Además, a nivel técnico aunque no llega a sorprender, cumple con lo que se espera de N64. Si a esto añadimos que tiene una dificultad bastante bien planteada (tendremos que pararnos en alguna ocasión para pensar cómo continuar), el resultado es un juego competente, aunque no sorprendente.

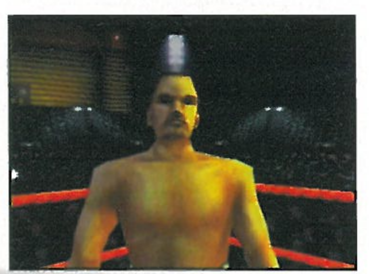
Valoración 79

Vuelve el «Terror del Garden»

Tras infinidad de atrasos y cambios de nombre, por fin llega el juego de boxeo de Codemasters. Finalmente es Mike Tyson quien apadrina esta apuesta pugilística, que se decanta por la simulación.







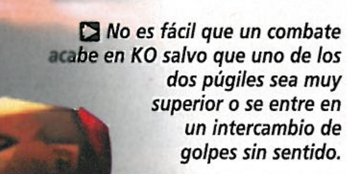
Muchas vueltas le ha dado Codemasters a este juego, y el resultado final poco tiene que ver con lo que vimos hace un año bajo el nombre de «Prince Naseem». Este presentaba un planteamiento más desenfadado, mientras que Mike Tyson Boxing se decanta por la simulación más pura.

Los combates, lejos de resultar espectaculares, se revelan como un enfrentamiento estratégico, donde el objetivo es evitar las arremetidas del contrario en busca de conectar golpes que lleguen con claridad al cuerpo o al rostro y puntúen. Desde el luego, todos los enfrentamientos resultan tensos y, si cabe, emocionantes, pues a veces es necesario pasarse un asalto entero evitando las embestidas del rival para mantener una ligera ventaja a los puntos. Sin embargo, en su afán por imitar la realidad, los intercambios prolongados de golpes no se prodigan, a menos que se quiera entrar en una lotería en la que cualquiera (casi siempre el usuario, si se juega contra la máquina) dará con sus huesos en el suelo en pocos segundos. Es una lástima sin embargo, que un apartado gráfico más que discreto desluzca las peleas. Los boxeadores muestran un diseño tosco y las animaciones son bruscas y a veces algo extrañas. Además, se echa en falta una mayor inmediatez en la respuesta de los púgiles, aunque este aspecto se puede disculpar si lo que se busca es realismo.

Más acertado resulta por contra el modo estrella del juego, el Mundial, en el que al habitual sistema de Carrera, en el que cogemos a un boxeador novato para intentar llevarle lo más alto posible en el ranking, se le han añadido algunos elementos de Manager, de manera que a lo largo de las semanas deberemos llevar su entrenamiento y su alimentación además de organizar los combates. Aunque a la larga pueda hacerse algo monótono, pues los márgenes de decisión son más estrechos de lo deseable, puede extender la vida del juego ilimitadamente, pues después de ser campeón, hay que defender el título. A este modo hay que añadir la atractiva posibilidad de organizar torneos con hasta ocho jugadores humanos.

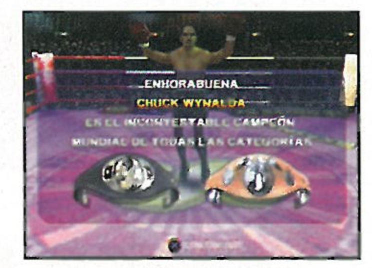
Es éste un juego de boxeo interesante, aunque la falta de brillantez de los combates, por culpa de su apartado gráfico y por su carácter de simulador total, pueden desanimar a algunos.

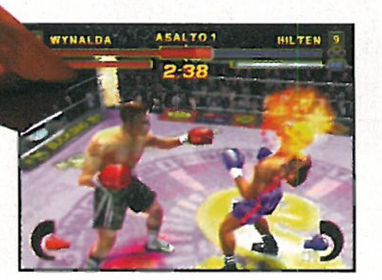
Manuel del Campo



No es fácil que un combate acabe en KO salvo que uno de los dos púgiles sea muy superior o se entre en un intercambio de golpes sin sentido.









- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Codemasters**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

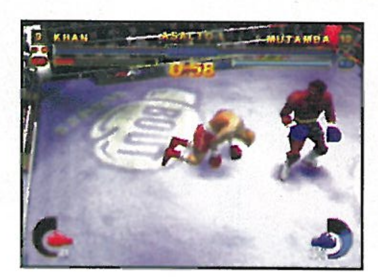
A por el título


URTAIN LE HA DADO A TARO KAMEI UNA BUENA PALIZA.



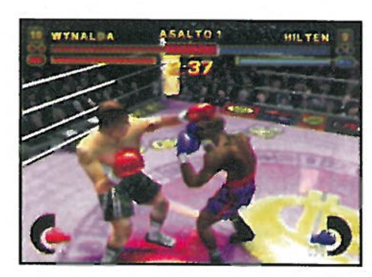
Sin duda el punto fuerte de este juego es su modo Mundial, que en realidad es un Manager orientado hacia el boxeo. Debemos llevar a un púgil, entrenándole, alimentándole y organizando sus peleas.







Una buena forma de aprender a boxear en este juego es ir al ring del gimnasio y darnos una buena zurra con un sparring.





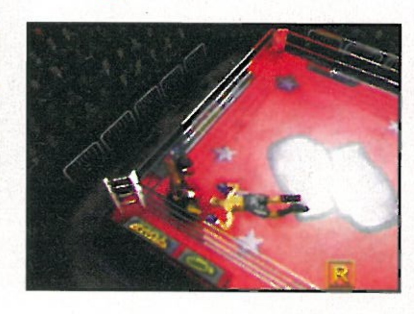
Alternativas: *Su gran rival será «KO Kings 2001», que llegará el mes que viene, y por lo que hemos visto será mejor gráficamente.*





A base de esquivar golpes conseguiremos llenar la barra circular inferior, que nos permitirá ejecutar un súper golpe. Como veis, el espectáculo sufre por el discreto nivel gráfico.

La simulación es NOTABLE aunque su DISCRETO apartado gráfico acaba por deslucirla.



Gráficos: 73

El aspecto más flojo del juego. Tanto el diseño como las animaciones de los boxeadores resultan discretos, lo que desluce bastante los combates.

Sonido: 82

Las voces en castellano son lo mejor de un apartado en el que los efectos de sonido y las melodías se limitan a cumplir.

Jugabilidad: 81

Su estilo no es demasiado comercial, pues apuesta por la simulación, aunque una vez dominado puede dar mucho de sí. El manager del modo Mundial es muy sencillito.

Diversión: 82

Las numerosas posibilidades para uno y varios jugadores, y la emoción de los combates puede proporcionar buenos ratos, aunque su estilo no es muy comercial.

Opinión:

No es boxeo un género fácil de plasmar en un video juego. Si se quiere acercar a la realidad, podemos encontrarnos un juego duro, como es éste caso. Aunque no importa, si la simulación es buena y ofrece posibilidades suficientes. Este juego de Codemasters resulta más que correcto en su simulación, aunque puede que a algunos se le atragante, y de posibilidades anda sobrado (el modo Mundial es todo un hallazgo), pero su discreto apartado gráfico le resta brillantez y desluce bastante el resultado final. De todos modos, puede ser una buena opción si os gusta el boxeo.

Valoración 80

Lucha contra los elementos

Con «Power Stone», Capcom supo darle a los juegos de lucha en 3D el cambio radical que necesitaba el género. Menos combinaciones imposibles y más jugabilidad, diversión por encima de todo para una saga que regresa a los 128 bits de Sega por la puerta grande.





A partir de «Power Stone 2», "juego de lucha" y "uno contra uno" no volverán a ser sinónimos. Más bien podemos decir que el juego de Capcom aboga por un "todos contra todos" entre cuatro en el que el protagonismo se reparte entre niveles, personajes y armas.

Bueno, desde luego el planteamiento sigue siendo machacar a nuestros enemigos con cualquier objeto que tengamos a mano hasta conseguir arrebatarles las piedras de poder, pero el tratamiento que se le ha dado, tanto al elemento multijugador como a la interactividad de las fases, hace que el resultado final difiera bastante de su antecesor.

Para empezar, se acabó el concepto de nivel estático. Los escenarios de cada combate son naves que se precipitan al vacío, casas ardiendo o incluso templos por los que nos persigue una bola de piedra y, claro, los enfrentamientos también resultan mucho más dinámicos (tanto que hay momentos que el juego puede resultar confuso).

Y para estar a la altura nada mejor que 14 personajes capaces de manejar desde una katana hasta un tanque y, por supuesto, de transformarse en súper-guerreros al conseguir las 3 piedras de poder. Si bien es cierto que están bastante limitados en cuanto a movimientos (lo que no resulta extraño debido al estilo ofensivo y rápido del juego), por vez primera son capaces de coleccionar cartas y equipo, como en un RPG. Estas nuevas habilidades, junto con la posibilidad de gastarnos el dinero repartido por cada fase dotan al juego de una profundidad que recuerda, de lejos, al mismísimo «Soul Calibur».

Pero no podríamos terminar sin referirnos a su apartado más notable, por encima de un nivel técnico sensacional: la diversión. Tanto los aficionados a la lucha, como quienes se acerquen al GD atraídos por su sencillez lo van a pasar de lo lindo zurrándose (especialmente si es con tres amigos) aunque en algún momento ni siquiera sepan qué luchador controlan. Un defecto mínimo, comparado con la extraordinaria experiencia de «Power Stone 2».

David Martínez

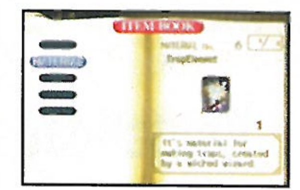


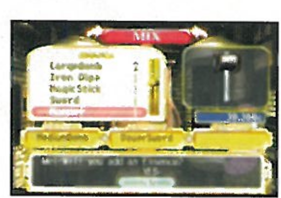


- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Vamos de tiendas









Muy en la línea de la colección de láminas de «Soul Calibur», «Power Stone 2» cuenta con una tienda que podremos visitar para adquirir, vender o combinar objetos. Además de coleccionar los items que encontremos repartidos por cada nivel y las cartas disponibles, tendremos la posibilidad de pasar a un "probador" donde comprobar el aspecto de nuestro luchador con nuestras últimas adquisiciones.

El segundo «Power Stone» incluye NUEVOS escenarios dinámicos, 4 jugadores simultáneos y mucha DIVERSIÓN.





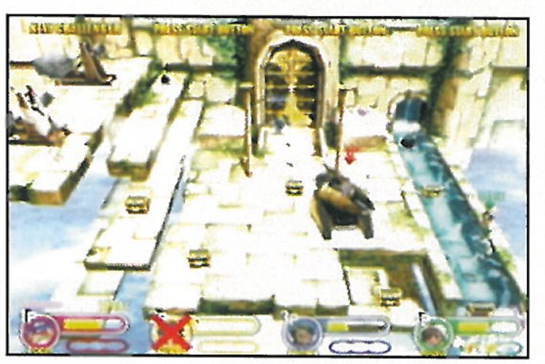






Alternativas: *Si sois de los que buscan un juego de lucha "de los de siempre" mejor decantarse por «Soul Calibur» o «DOA 2», aunque el multijugador de «Power Stone 2» es irresistible.*





Gráficos: 86

El diseño de los escenarios, grandes y magistralmente ambientados, no podía ser más espectacular, y consigue que el reducido tamaño de los luchadores quede en un segundo plano.

Sonido: 79

El apartado más flojo del juego. Golpes, gritos y explosiones que se limitan a cumplir y unas melodías que pasan desapercibidas.

Jugabilidad: 84

La lejanía de algunas cámaras y el batiburrillo de luchadores que se forma de vez en cuando en la pantalla hacen que resulte algo confuso. Aunque se compensa por la sencillez de los golpes.

Diversión: 90

Para disfrutar de «Power Stone 2» basta con jugar la primera partida. La sencillez de su planteamiento es irresistible, tanto para los jugadores noveles, como para los más curtidos en el género.

Opinión:

Aunque Dreamcast ya contaba con auténticas joyas de la lucha en 3D, el desarrollo de «Power Stone 2» es diferente al de cualquier otro juego que podáis imaginar. Su apuesta por la diversión consigue que un notable apartado técnico pase a segundo plano y quedemos encandilados por unas partidas rápidas y siempre diferentes, que además están claramente enfocadas hacia el modo multijugador. En fin, muchas horas de diversión en una conversión que supera a la recreativa original.



Valoración 89

Escenarios dinámicos





Una de las novedades más interesantes de «Power Stone 2» es la interactividad de los escenarios, plagados de trampas, y que además nos obligan a desplazarnos a la vez que combatimos con nuestros enemigos.



La mecánica de «PS 2» es sencilla: aporrea al contrario con todo lo que encuentres y quítale su piedra.



- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **Take 2**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

El horror, el horror

Hidden and Dangerous

Este juego, como su título indica, se ha mantenido oculto hasta su lanzamiento, cosa que no nos extraña porque también tiene bastante de peligroso que podáis creer que queda algo del genial título de PC en esta versión para DC. Lo mejor será que pasemos por alto sus muchos niveles y las opciones estratégicas para centrarnos en el peor (no nos equivocamos) apartado técnico que hemos visto en esta consola. Todavía no hemos terminado de descubrir lo nefasto de sus gráficos porque la niebla no nos deja ver más allá de nuestras narices, lo cual es un grave problema, ya que nuestros enemigos tienen una vista prodigiosa y acaban con nosotros antes de que sepamos que existen.

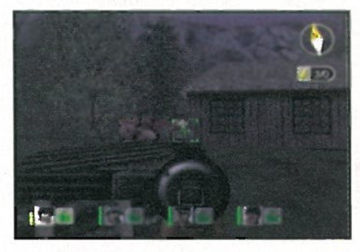
¿Qué tiene varias perspectivas y rigor histórico? Qué más da, si el sistema de control no nos deja más que "saltar" por unos escenarios limitados y sin ningún tipo de detalle, con la curiosidad, eso sí, de que nuestro personaje (de los 4 que podemos controlar) muera ¿de cansancio? al llegar a cierto punto del mapa.



Todavía nos pica la curiosidad por averiguar dónde se ha quedado el toque estratégico, aunque lo más inteligente es dejar pasar un título que pugna por el "honroso" título de ser el peor juego de Dreamcast.







Gráficos:	30
Sonido:	50
Jugabilidad:	25
Diversión:	35
Valoración	32

- Tipo: **Beat'em up**
- Compañía: **Eidos**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

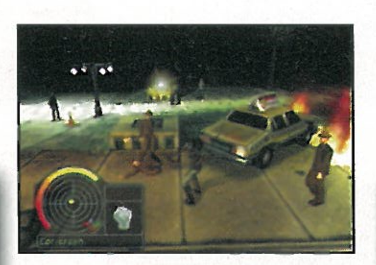
Brutalidad Policial

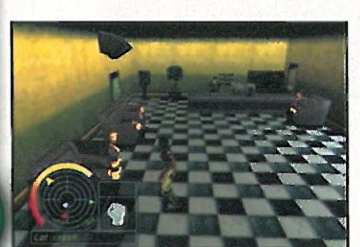
URBAN CHAOS

No se nos escapa que la intención de «UC» era recuperar la vieja escuela de los "beat ´em up" (la que dio vida a «Double Dragon» o «Vigilante») pero con un nivel técnico acorde con los tiempos que corren. Además, y dado que lo cercano de la línea del horizonte lo permite, el GD apuesta por la interactividad de los niveles, que va desde el control de cada vehículo que nos encontremos hasta el uso de los cables, escaleras y herramientas que se encuentran repartidos por cada nivel. Pero la hora de las decepciones llega cuando comprobamos lo atrasado de su nivel técnico.

Además de unos gráficos que, aunque sólidos, más bien parecen caricaturas, el control resulta aberrante. Nuestro agente de la ley tiene un sistema de localización de objetivos que le impide moverse libremente por un escenario no siempre repleto de enemigos, además de responder de un modo brusco a nuestras órdenes, lo que de cualquier modo no es nada comparado con la (imposible) conducción de los coches.

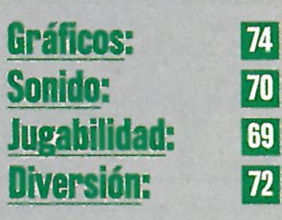
Por su parte, el desarrollo, aunque entretenido (sobre todo por la posibilidad de golpear a los transeúntes), acusa en demasía la falta de un segundo jugador, y la similitud entre niveles hace que tras las primeras partidas pierda intensidad. Una lástima, ya que no se trata de un género muy popular en la consola de Sega, que sigue huérfana del juego de "avanzar y pegar" definitivo.



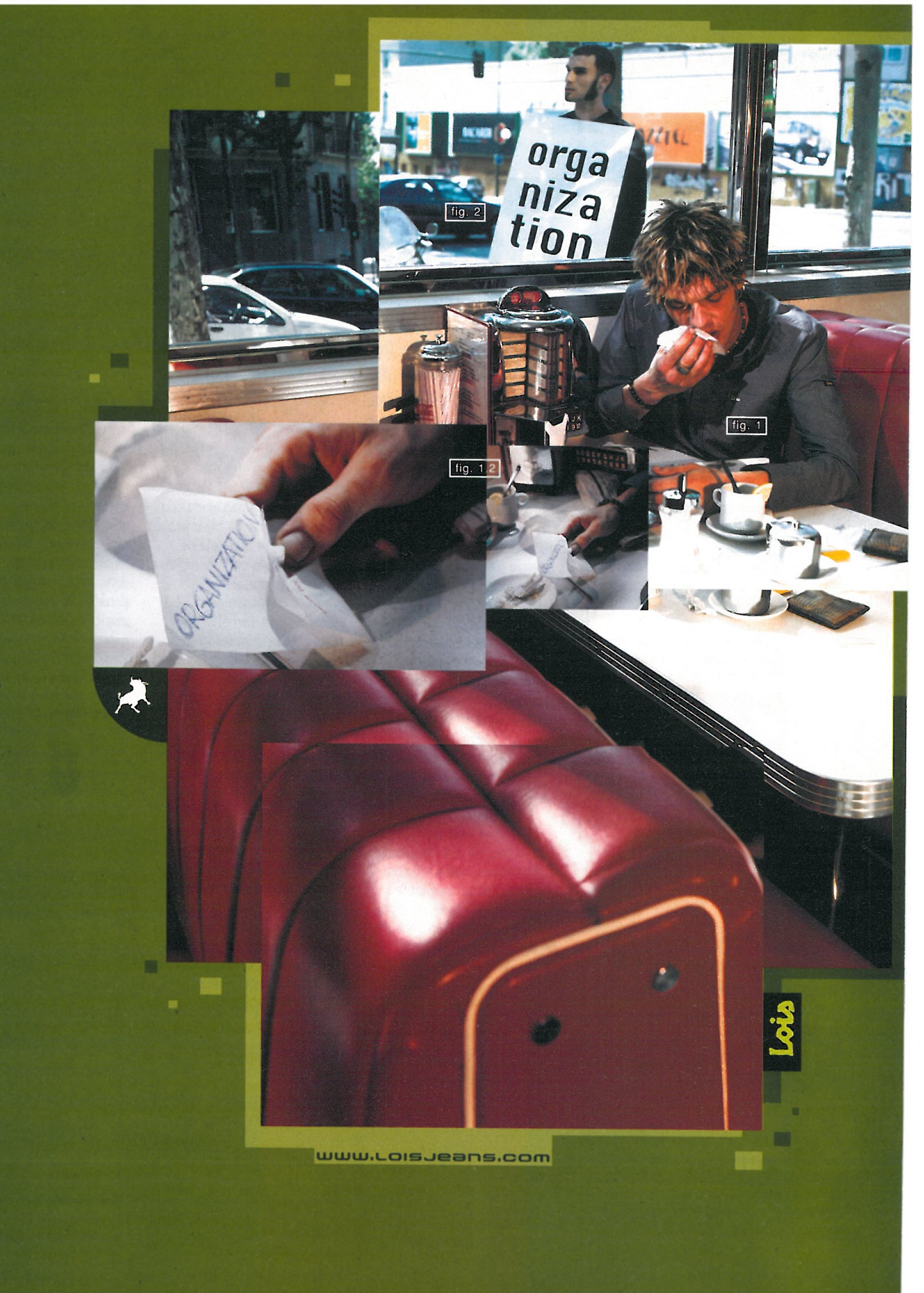




Los niveles de práctica en la central de policía incluyen la conducción de coches patrulla.



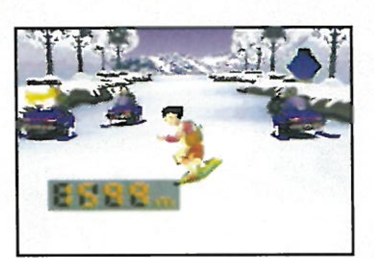
Gráficos:	74
Sonido:	70
Jugabilidad:	69
Diversión:	72
Valoración	69



orga
niza
tion
fig. 2
fig. 1
fig. 1.2
ORGANIZATION
Lois
www.loisjeans.com

Una familia de armas tomar

Estos japoneses están locos. Sólo a ellos se les ocurre meter en un mismo juego a los miembros de una respetable familia, un oso de peluche gigante, unos atracadores despistados y una invasión alienígena. Y encima con un desarrollo que no deja respiro al aburrimiento.



¿Una ama de casa haciendo snowboarding? Todo es posible.

Hace unos años era impensable que un juego como «Incredible Crisis» llegase a nuestro país, sin embargo el éxito de los títulos musicales y otras rarezas como «Bishi Bashi» han allanado el camino a este divertidísimo compendio de minijuegos, y ahora que lo tenemos en nuestras manos, debemos reconocer que probablemente se trate del juego con más sentido del humor que tiene PS en catálogo.

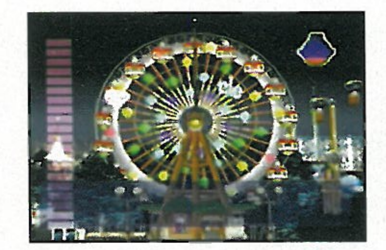
Aunque en esencia no es más que otra recopilación de pruebas de velocidad y reflejos, incluyendo los inevitables altibajos entre niveles, el modo historia (sin duda la estrella del compacto) combina más de 20 minijuegos con las escenas más disparatadas que podáis imaginar. Así resulta imposible no soltar alguna carcajada con las peripecias de un oficinista perseguido por una bola de acero gigante o un ama de casa que debe enfrentarse a una banda de delincuentes.

Sin embargo, con el modo historia se acaban las posibilidades del juego, puesto que ni su desarrollo es complicado (la mayor parte de las veces basta con repetir un nivel una sola vez) ni es largo. Y para colmo tampoco contamos con un modo para dos jugadores que le dé vidilla una vez que lo hemos terminado.

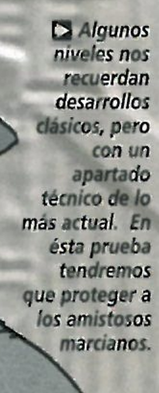
Después de leer ésto, os preguntaréis si merece la pena hacerse con un juego tan corto por muy entretenido que sea, y sin lugar a dudas la respuesta es sí. Su nivel técnico se encuentra a años luz del resto de representantes del género, y la variedad de los minijuegos nos anima a repetirlo una y otra vez hasta conseguir la máxima puntuación en todos los ránkings. Pero además, los amantes de los detalles van a disfrutar con las continuas parodias de películas que salpican cada prueba, o con una excepcional banda sonora, en la línea del ska más divertido.

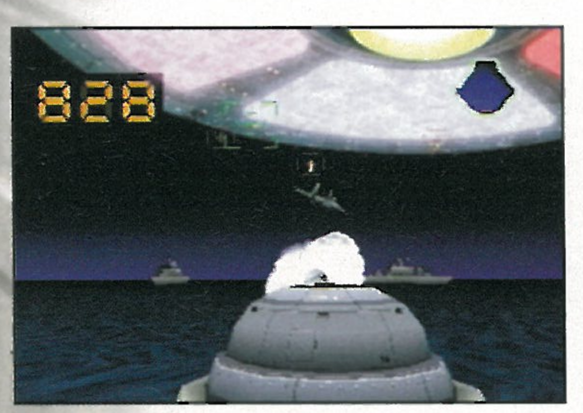
Es posible que después de los primeros niveles deje de sorprender, o que algunos planteamientos se hagan repetitivos, pero nosotros nunca nos habíamos reído tanto con un juego: queremos más pruebas, más duración, más «Incredible Crisis».

David Martínez



En la noria tendremos que darle un masaje a una atractiva señorita.





Algunos niveles nos recuerdan desarrollos clásicos, pero con un apartado técnico de lo más actual. En ésta prueba tendremos que proteger a los amistosos marcianos.



Uno de los niveles más originales es esta especie de «MGS» donde tenemos que pasar desapercibidos.

- Tipo: **Minijuegos**
- Compañía: **Titus**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

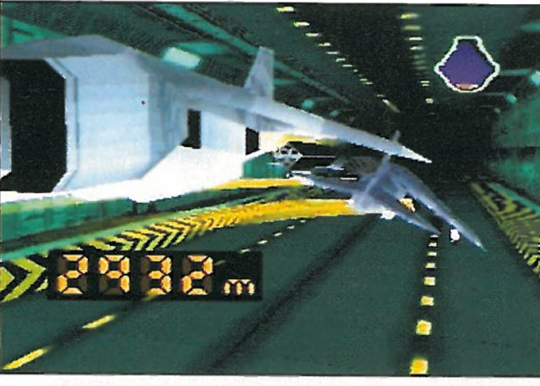


¿Una bicicleta con un marciano en la cesta? El caso es que en "E.T." no huían de una excavadora.



El hijo menor tendrá que escapar de un gigantesco insecto si quiere llegar a casa a la hora de la cena.





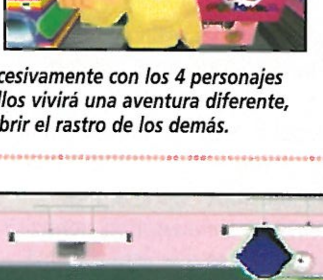
Pilotar un caza de combate no es tan difícil como pensáis, basta con esquivar a tiempo los obstáculos con las 4 direcciones del pad.

Vidas cruzadas





El modo historia nos permite jugar sucesivamente con los 4 personajes protagonistas. Aunque cada uno de ellos vivirá una aventura diferente, en muchas ocasiones podremos descubrir el rastro de los demás.

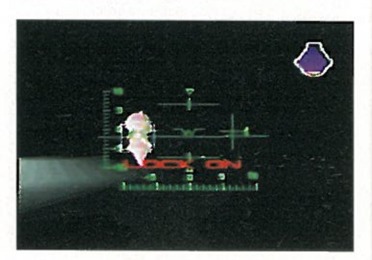




Para escapar de la clase de lengua basta con resolver un puzzle, eso sí, sin que el profesor nos vea, o nos lanzará una tiza a la cabeza.

Alternativas:

«Bishi Bashi» tiene un catálogo de minijuegos mucho mayor, pero su nivel técnico queda muy por debajo de «Incredible Crisis», y además no cuenta con un modo historia.



«Incredible Crisis» también incluye su particular "simulador de vuelo" al estilo de "Top Gun".





Seguro que Indiana Jones no tenía que martillear constantemente los botones del pad para huir.

«Incredible Crisis» no sólo cuenta con un nivel técnico SUPERIOR al de otros títulos del género, también es mucho más DIVERTIDO.

Gráficos: 82

Aunque no cuenta con un nivel técnico como para tirar cohetes, es muy superior al resto de títulos de su género, donde se hacen primar otros aspectos como la jugabilidad y la diversión.

Sonido: 88

Los desternillantes efectos de sonido destacan sobre una banda sonora ska de extraordinaria calidad.

Jugabilidad: 87

Hay de todo: machacabotones, fases de velocidad e incluso "shooters", pero el control siempre resulta sencillo, en parte por las instrucciones en castellano que preceden a cada nivel.

Diversión: 86

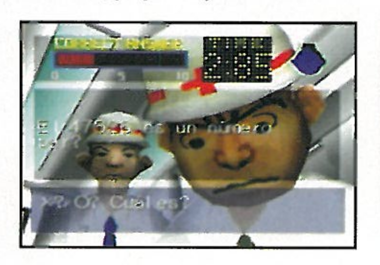
Es cierto que existen altibajos entre determinadas pruebas, pero en general resulta irresistible. Una lástima que no dure más.

Opinión:

El día que le perdamos el miedo a todas las "rarezas" que nos llegan desde Japón seguro que descubrimos géneros tan entretenidos como el que propone este «Incredible Crisis».
Sin preocuparse por el nivel técnico (que cumple de sobra), el interés se centra en la variedad del desarrollo y en un desternillante sentido del humor que consigue que nos lo pasemos tan bién que sus 24 minijuegos diferentes nos saben a poco. Una experiencia muy recomendable.



Si no pulsas X en el momento adecuado, prepárate para la caída.





Parece que si no apareciese un minijuego de baile, «Incredible Crisis» no estaría completo. Mención especial para su banda sonora de estilo Ska.



Valoración 85

- Tipo: **Simulador**
- Compañía: **Taito**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **4.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

La cara seria de «Re-Volt»



De un año a esta parte los vehículos por radiocontrol han salido del baúl de los juguetes para invadir nuestra PS. Helicópteros, coches y lanchas han peleado por el primer puesto en las carreras de menor escala, las que regresan a nuestra consola en su vertiente más realista.

Que recordemos, los primeros juegos de coches RC aparecieron allá por 1991 en Master System y GB, y su característica más relevante era una perspectiva isométrica exterior a nuestro vehículo. Los tiempos han cambiado, y con la llegada de las 3D Taito ha retomado la idea de estos pioneros de la simulación, esta vez dotándola de una jugabilidad mucho más cercana a la de los vehículos reales. En «RC de GO» tendremos de todo: carreras todoterreno y en pista, vehículos y carrocerías de piezas intercambiables y, sobre todo, un sistema de control calcado al de los vehículos reales. Y



es que si ninguno de vosotros ha manejado una de estas máquinas, tiene la posibilidad de experimentar las mismas sensaciones convirtiendo los sticks analógicos en dirección y aceleración. Y aunque alguno eche en falta los items especiales y las armas, el fidelísimo comportamiento de nuestros vehículos compensa de sobra la falta de opciones, aunque sin duda la culpa de tanta diversión la tiene la IA de nuestros contrarios. En definitiva, el CD de Taito combina las virtudes de todo simulador con la diversión, aunque se nos queda algo corto.



Gráficos:	77
Sonido:	79
Jugabilidad:	84
Diversión:	83
Valoración	80

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Sunsoft**
- Distribuidora: **Ubi**
- Precio: **4.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Ola... y adiós

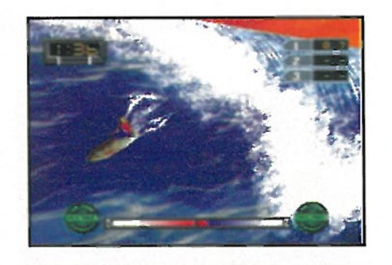
SURF Riders

Cuando ya creíamos haberlo visto todo en el catálogo de PS, ¡zas! aparece un nuevo deporte extremo, la compañía de turno se hace con el nombre de una súper estrella, y ya tenemos simulador en ciernes. Y la verdad es que esto del surf no era mala idea, ya que, evitando odiosas comparaciones, Sunsoft ha escogido un desarrollo que nada tiene que ver con los títulos de snowboard o patinaje que empiezan a saturar las estanterías. Pero claro, cuando es la primera vez que alguien se interna en la simulación corre el riesgo de hacer que su juego resulte demasiado real. Y aquí es donde descansa el principal defecto de «SR», en que como el surf de verdad, ni es tan fácil ni espectacular, ni, tristemente, tan divertido como lo muestran por TV. El sistema de control, bastante complejo, nos obliga a realizar una serie de piruetas sobre la tabla mientras mantenemos el equilibrio, lo que se traduce en mover intermitentemente al surfista de izquierda a derecha. Por lo que, al final, nos vemos obligados a repetir una y otra vez un movimiento que hayamos conseguido dominar.

Y hasta aquí es donde puede dar de sí el CD, ya que ni existen más modos de juego, ni los niveles se diferencian entre sí, así que tras las primeras partidas, la sensación de aburrimiento es total.



Lo más probable es que la ola acabe echándoos al mar tras una cabalgada de escasos segundos.





Gráficos:	70
Sonido:	85
Jugabilidad:	68
Diversión:	67
Valoración	69



- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

¿Qué hay de nuevo viejo?

Bugs Bunny & Taz en la espiral del tiempo

Problema a la vista. Resulta que el regulador del tiempo ha sido destruido, y la estabilidad del universo está en serio peligro. Y quien mejor que Bugs Bunny para solucionar este embrollo. Para ello tendrá que recorrer los cinco mundos que componen el juego, situados en distintas épocas y lugares, buscando los engranajes perdidos en la explosión y, como fin último, la joya del tiempo. Bugs contará esta vez con la ayuda de Taz, el alocado diablo de Tasmania, que le acompañará durante toda la aventura.

Como veis, tanto la historia como la mecánica de juego apenas ha variado respecto a «Lost in time». No obstante los programadores han sabido incluir algunos elementos nuevos, entre los que sin duda destaca la incorporación de Taz, al que podremos manejar en cualquier momento con tan solo pulsar un botón. Este hecho a sido aprovechado por los chicos de Infogrames a la hora de diseñar los distintos puzzles que pueblan el juego, ya que en multitud de ocasiones deberemos decidir qué personaje usar, o incluso utilizar ambos a la vez. Si a esto le unimos un apartado técnico de muy buena calidad, un gran control y todo el espíritu de los dibujos de la Warner, nos encontramos con un buen y divertido juego, que gustará a todos los aficionados de Bugs y de las plataformas clásicas.


El juego incluye una gran variedad de minijuegos, tales como: Partidos de Hockey, fútbol...etc


Los frecuentes puzzles que incluye el juego son muy variados, pero sobre todo sencillos.



- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Disney**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

En la llanura abismal

Disney's La Sirenita regresa al mar

Este juego nos propone llevar a buen puerto (por aquello del mar) dos aventuras distintas: la primera se basa en la película original "La Sirenita", en la que deberemos derrotar a Úrsula, la bruja mala malosa; la segunda parte es la más elaborada y se basa en "La Sirenita 2: Regreso al Mar", película en la que toma importancia Melody, la hija de nuestra pelirroja favorita (con excepción de Jessica Rabbit, claro) y hemos de vencer a Morgana, que es como Úrsula, pero más delgadita.

El desarrollo es típico de cualquier plataformas, con recogidas de items y enemigos incluidos, aunque contamos con el lógico incentivo de tener a los personajes de las películas como protagonistas y algunos divertidos minijuegos. Sin embargo, como en tantas ocasiones, la licencia queda al final por encima de la calidad del juego.

Es éste un plataformas discreto, con un desarrollo casi idéntico en todas las fases, y una dificultad muy baja, aún estando orientado para los "peques". Si a esto unimos unos gráficos en pseudo 3D algo simplones y un control mejorable, el resultado es algo decepcionante. Lo mejor, la banda sonora.




Algunos personajes de las películas nos irán dando consejos y ayudas a medida que avanzamos.



Hay objetos ocultos en cada nivel y perlas que nos sirven para abrir algunos minijuegos.

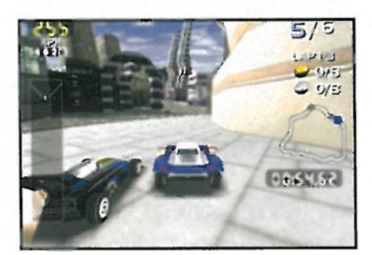


- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Midway**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

¿Os resulta atractiva la idea de atravesar las calles de una gran ciudad futurista en un coche capaz de alcanzar velocidades supersónicas e incluso volar? Pues podéis ir olvidando el asunto, al menos de momento, ya que Midway no ha conseguido llevar a DC la emoción de sus anteriores «SF Rush» para N64.

San Francisco "Trash"









El "stunt mode" consiste en puntuar por las piruetas realizadas al saltar por las rampas de un circuito cerrado.

No hace un mes estábamos probando el último «SF Rush» para la consola de Nintendo, un juego que sin destacar en ninguno de sus aspectos nos resultó "gracioso" por lo espectacular y, a la vez, desenfadado de su desarrollo. Hartos de repetir lo decepcionantes que resultan las versiones exactas para consolas que pueden dar más de sí, el juego de Midway vuelve a darnos la razón, esta vez por culpa de una jugabilidad desequilibrada y un apartado técnico pobre.

Ni sensación de velocidad ni apartado visual se encuentran a la altura de lo que cabía esperar. Es más, las únicas diferencias respecto al primer juego se limitan a la mayor resolución de la máquina y a unos tirones que han aparecido "por arte de magia". Pero eso no es todo, pues la respuesta de nuestro vehículo se ha vuelto más brusca, haciéndolo incontrolable en vuelos y caídas (que además están a la orden del día).

Por lo demás, se mantiene el multijugador para 4 corredores, el entretenido "stunt mode" y la posibilidad de planear gracias a unas alas desplegables en los costados del coche, auténtica seña de identidad del juego.

Después de todo, y con un poco de práctica, las carreras de «SF Rush 2049» pueden terminar por hacerse entretenidas, especialmente por la posibilidad de competir en la nada despreciable cifra de 19 circuitos, pero el juego no pasa de ahí. Dreamcast cuenta con un catálogo de arcades de velocidad muy superiores.







El detalle más atractivo del juego sigue siendo la posibilidad de desplegar unas alas a los costados del coche y planear en los saltos.

Gráficos:	70
Sonido:	68
Jugabilidad:	67
Diversión:	74

Opinión:

«SF Rush» se suma a ese grupo de malogradas conversiones para DC que creíamos haber dejado atrás, y se convierte en uno de los más prescindibles arcades del catálogo. Las primeras partidas entretienen, aunque las carencias jugables pasan factura sobre la diversión y dan al traste con un título poco más que original.

Valoración 69

¡Que alguien me pareeee!



No es la primera ocasión en que se reúnen varios deportes de los llamados "extremos" en un solo juego, pero ninguno de ellos había alcanzado un desarrollo tan frenético y novedoso como éste GD programado por Sega.

Este atractivo título contiene un total de 6 modalidades de los deportes de riesgo más actuales, a saber: mountain bike, ala delta, quad, puenting, snowboarding y parapente. De todos ellos, no hay duda de que el que más nos ha sorprendido encontrar, y suponemos que también a vosotros, ha sido el puenting. Porque, "¿cómo puede simularse en una consola la práctica de un deporte tan poco propicio para ello como el puenting?", os preguntaréis. Pues bien, la respuesta es, básicamente, con sencillez.

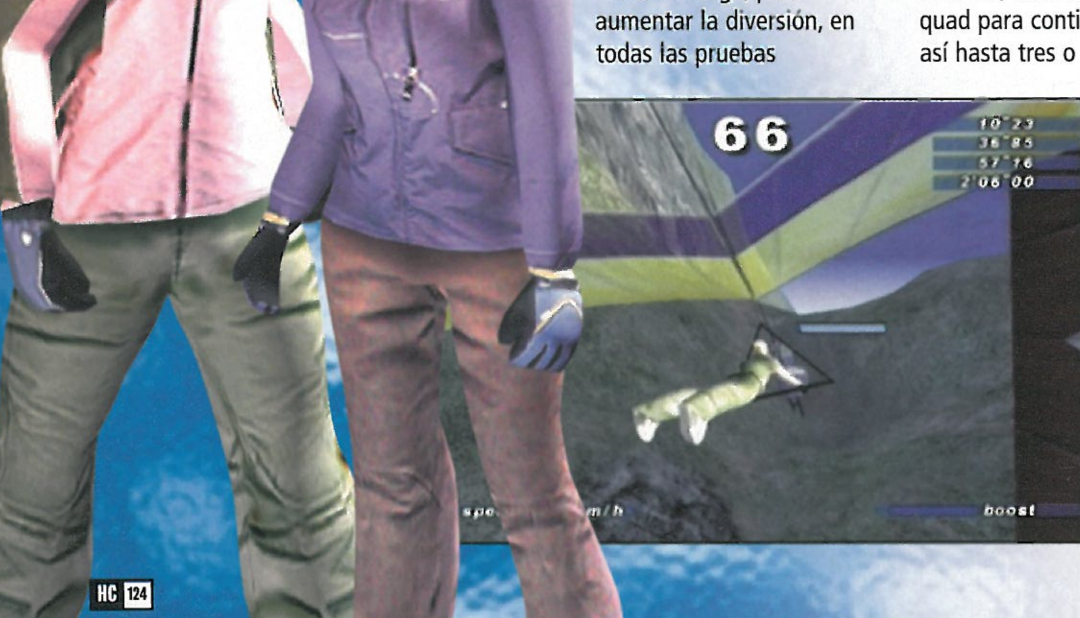
Y es que así han sido tratados todos los elementos del juego, tratando de simular cada uno de los deportes incluidos mediante un control totalmente arcade, concebido con simpleza, logrando que ello repercuta en una diversión directa y accesible a todos. Es decir, que aunque cada prueba dispone de una mecánica adaptada a sus propias características y acciones, ésta se ha desarrollado limitando las posibilidades a los mínimos necesarios para garantizar el realismo.

Sin embargo, para aumentar la diversión, en todas las pruebas disponemos de una barra de turbo, cuyo uso se perfila como imprescindible para alcanzar el primer puesto en las carreras. Ésta se puede regenerar realizando piruetas y golpeando a los rivales, opciones ambas que maximizan el nivel competitivo, aunque no están disponibles en todas las pruebas.

Además, y este es otro de los elementos originales del juego, el campeonato esta concebido en forma de gimkhanas, de forma que se enlazan varios deportes en cada circuito teniendo que superar todas las pruebas sin descanso. Comenzamos, por ejemplo, con una carrera en bici, y al llegar al final del trayecto, bajamos de ella y vamos corriendo (aporreando rápidamente el botón A) a montarnos en el quad para continuar la carrera, y así hasta tres o cuatro modalidades seguidas. Como comprenderéis, entre el cansancio que supone hacer correr al personaje entre cada prueba, el uso del turbo y los radicales cambios de estilo de juego que hay que hacer al cambiar de un deporte a otro, cada recorrido termina adquiriendo un ritmo frenético que no puede traducirse en otra cosa que no sea diversión.

Sólo hay que considerar dos cosas en su contra: la elevada dificultad, que nos obligará a racionar hasta el más mínimo uso del turbo, y una relativa escasez en cuanto a modos de juego, ya que el único que posee una esperanza de vida considerable es el campeonato convencional.

Roberto Ajenjo



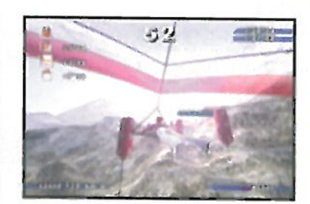


Entre prueba y prueba hay que guiar nuestro personaje rápidamente hacia el siguiente aparato, aunque para ello solo debemos pulsar un botón.

Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Sega**
Distribuidora: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano (textos)**

Una delicia visual







Los efectos gráficos cobran un gran protagonismo en este juego. Elementos como el sol de frente o remolinos de nieve en polvo entorpecerán nuestro avance, y harán mucho más espectacular la competición.



Podemos evitar que se agote el turbo aprovechando la cercanía del contrario para propinarle un buen golpe.

Sega ha logrado imprimir un destacado CARÁCTER a este TREPIDANTE y DIFÍCIL juego.

Todo un acontecimiento deportivo



SNOWBOARDING: *Descenso de una pendiente helada, pudiendo realizar acrobacias.*



QUAD: *El control es muy sensible, por lo que hay que cuidar mucho las curvas.*



ALA DELTA: *Hay que pasar por los globos azules, y evitar los rojos, que nos frenan.*



MOUNTAIN BIKE: *Es esencial dosificar fuerzas, pues la barra de pedaleo se va agotando.*



PUENTING: *Nos lanzamos, y en el momento justo nos cogemos a la barra del suelo.*



PARAPENTE: *Es la última prueba, está oculta, y sacarla os costará muchos intentos.*



Existen 4 personajes seleccionables, dos chicos y otras tantas féminas, aunque no hay diferencias entre ellos.





Alternativas: *Es el primer juego de deportes extremos para esta consola, por lo que no tiene competencia. Solo puedes considerar «Snow Surfers», si eres fanático del snowboarding.*

Gráficos: 88
Los escenarios, además de variados, son enormes, y además están repletos de efectos de alta calidad. La sensación de velocidad está a la altura del resto.

Sonido: 84
La banda sonora acompaña con corrección pero sin resultar del todo adecuada. Quizá hubiese sido mejor seleccionar algunos temas más cañeros.

Jugabilidad: 86
El estilo arcade ofrece un manejo de los personajes de lo más sencillo, pero que aún así permite realizar piruetas y varios movimientos. De todos modos, alcanzar la primera posición cuesta muchísimo, por el alto nivel de los contrincantes.

Diversión: 84
El modo campeonato, con los circuitos y deportes ocultos, asegura muchas horas de diversión, aunque una vez descubiertos el interés decrece.

Opinión:
Si ya desde un principio el juego resulta agradable a la vista, especialmente en los deportes aéreos, después de jugar un rato nos damos cuenta que lo mejor del juego no son los gráficos u otros aspectos técnicos. Más bien es su ritmo trepidante, lo bien que consigue meternos de lleno en el cuerpo la sensación de competir al límite, lo que más nos convence.
La dificultad puede llegar a ser algo desesperante, pero si te enganchas a él lo pasarás en grande.

Valoración 85

Tipo: **Aventura**
Compañía: **Disney**
Distribuidora: **Sony**
Precio: **6.990 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**

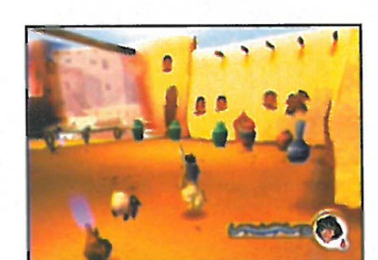
Un genio poco genial

Disney Aladdin La Venganza de Nasira

Seguramente muchos de vosotros recordaréis el «Aladdin» de Megadrive, título que se convirtió en todo un éxito gracias, entre otras cosas, a sus maravillosos gráficos y a una sorprendente jugabilidad que recordaba sobremanera a todo un mito como «Prince of Persia».

Unos años después, los muchachos de Disney han pretendido mantener la fórmula que hizo triunfar a este juego, pero adaptándola a las 3D que les ofrece PlayStation. Y el resultado no ha sido, ni mucho menos, el esperado.

Lo primero que nos llama la atención es su discreto apartado



técnico. Tanto personajes como escenarios presentan un aspecto muy desfasado. Además, a pesar de que el juego está realizado en 3D, tiene un desarrollo completamente lineal, a la par que sencillo. Y es que la mayor dificultad que presenta la última creación de Disney viene dada por su impreciso control, que hará que perdamos los nervios en mas de una ocasión. En definitiva, «Aladdin» no se encuentra a la altura ni de su protagonista, ni de su compañía desarrolladora, y quizá sólo los jugadores más jóvenes logren sacarle algo de partido. Aunque viendo la competencia, lo tiene complicado.





En determinadas fases del juego podremos controlar a Abu o incluso a la princesa Jasmin.



Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Infogrames**
Distribuidora: **Infogrames**
Precio: **4.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano**

Vamos a la playa

Beach Volleyball

En un intento por innovar, y salirse de los géneros convencionales, Infogrames nos sorprende con un juego de volley-playa para PlayStation.

Como la mayoría de vosotros sabréis, este deporte consiste en lanzar la pelota contra el campo contrario, tratando de ponerla fuera del alcance de nuestros rivales, utilizando para ello todo tipo de remates y bloqueos.

Esta dinámica ha sido fielmente recogida en «Beach Volleyball», y el desarrollo de los partidos, una vez superado el complicado control, es bastante divertido y cercano a los partidos reales de volley.

Gráficamente, el juego es un tanto irregular. Las distintas playas o "canchas" en las que competimos están muy bien realizadas y presentan un gran



aspecto, pero el diseño de los deportistas no alcanza ese nivel, y sus animaciones resultan bastante irreales. Además, aunque las cuatro cámaras incluidas son suficientes para seguir los partidos, se echa en falta una más cercana, que muestre tomas más espectaculares.

Pero lo peor de «Beach Volleyball» es su escasez de modos de juego. Y es que sólo se puede competir en un pequeño torneo y en partidos de exhibición, lo que hará que os aburráis de él en poco tiempo, sobre todo si no tenéis a nadie cerca para echar unas partidas.



El juego incluye un sencillo editor, con el que podréis crear vuestros propios deportistas.







flexigames
software & accessories

JOYTECH

¡ Entra en la realidad !



Volante Jordan F-1

Dual Shock
Cambio de marchas en palanca y semi-automático
Pedales con tacto progresivo
Posibilidad de graduar el ángulo de giro
Disponible para PSX/PS2, Dreamcast y PC

¡ Réplica exacta del que incorporan los monoplazas Jordan de Fórmula 1 !

Motor Bike

Angulo de giro de 90º a derecha e izquierda
Empuñaduras de goma
Gas y freno analógico para aceleración y frenados progresivos
Gran sensación y precision en los giros
Sistema de sujeción con ventosas y abrazaderas
Disponible para PSX/PS2 y PC



Distribuidor exclusivo de productos Joytech

www.flexiline.es

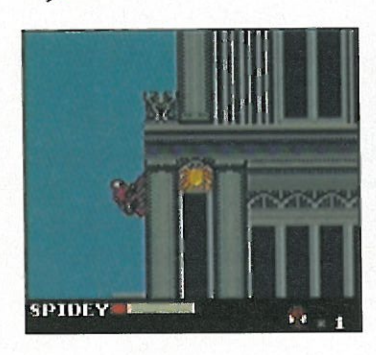
FC flexiline

Flexiline S.A. c/ de l'Or, 22 Zona Ind. La Clota 08290 Cerdanyola del Vallès Barcelona Tel.: 93 594 66 00 Fax: 93 594 66 01 www.flexiline.es e-mail:software@flexiline.es

- Tipo: **Beat'em up**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Súbete por las paredes

SPIDER-MAN





Tras su paseo en red por PlayStation, Spiderman salta a GBC protagonizando otro beat'em up, aunque éste bastante más irregular. El inefable J. J. Jameson nos ha encargado que saquemos unas fotos del laboratorio del Doctor Connors (El Lagarto) y a partir de ahí tenemos que recorrer la ciudad cumpliendo pequeñas misiones que nos llevarán desde el metro hasta el puerto de Manhattan, pasando por no muchas localizaciones más, porque el mapeado es pequeño. Lo bueno es que se nos deja libertad total para explorar el escenario en busca de otras misiones suplementarias , ítems e incluso pequeños secretos. Tanto la ambientación como las animaciones de Spidey (escalar paredes, lanzar telarañas) están muy bien realizadas. Sin embargo, hay fallos técnicos que chafan gran parte de su potencial diversión. Los movimientos, aunque rápidos, son poco precisos, y la rutina de colisiones es muy mala, haciendo que sea muy difícil eliminar a un enemigo sin que nos alcance. Para rematar, lanzar una telaraña para inmovilizarlos requiere un movimiento muy rápido que suele fallar casi siempre. En fin, que Spiderman se queda en esta ocasión a medio camino, aunque su carisma siempre es un punto a su favor.



Gráficos:	79
Sonido:	73
Jugabilidad:	69
Diversión:	75

Valoración 72

- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **THQ**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

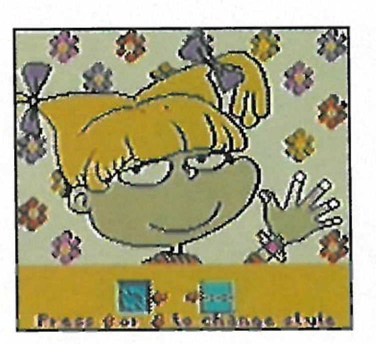
Estás hecha un bombón



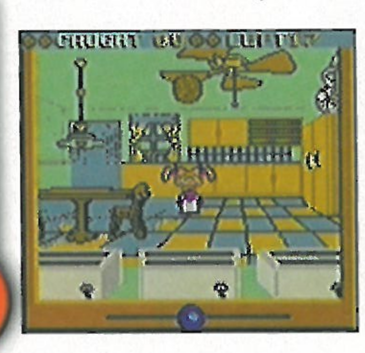
Los traviesos muchachitos de Rugrats continúan su andadura por el mundo consolero con este simpático cartucho para GBC destinado a un público infantil. En concreto, se trata de un juego pensado en exclusiva para las pequeñas de la casa, ya que la cosa se trata de manejar a Angelica y convertirla, como rezan las instrucciones, en "la chica más bonita del universo". La mecánica consiste en participar en pequeños minijuegos (recoger tostadas, resolver puzzles, guiar una bola por un laberinto...) y hacer la mejor puntuación para conseguir elementos que mejoren nuestra belleza (pendientes, cosméticos, faldas, zapatos y cosas así). Una vez modificado nuestro aspecto, entramos en una tienda donde los jueces puntúan nuestra vestimenta, accediendo así a nuevos minijuegos.

El aspecto gráfico es simpático y agradable, y el juego resulta bastante sencillo, aunque nos hubiera gustado disponer de más minijuegos, ya que resultan demasiado escasos.

Resumiendo, «Totally Angelica» es un juego para las niñas más pequeñas, a las que quizá no les importe jugar una y otra vez a los mismos eventos con tal de vestir a su gusto a la Angelica de sus sueños.



Este juego está pensado para las más pequeñas de la casa, que disfrutarán acicalando a Angela.



Gráficos:	76
Sonido:	73
Jugabilidad:	77
Diversión:	78

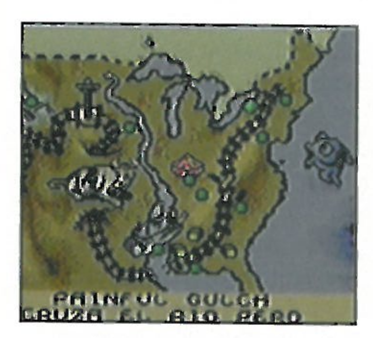
Valoración 77



- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

El tren de los forajidos

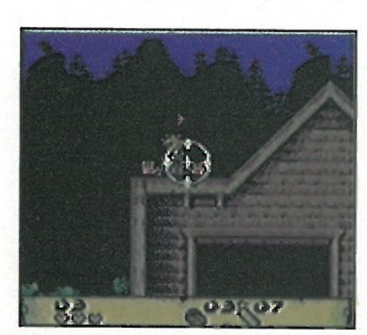
LUCKY LUKE





Durante los últimos meses han ido apareciendo una serie de juegos que han trastocado el concepto de lo que se puede hacer en Game Boy. «Metal Gear», «Perfect Dark» y «Tomb Raider» han cambiado la idea que teníamos de la portátil de Nintendo: alegres personajillos dando saltos constantemente para lograr un solo objetivo, el de la diversión. A pesar de esta evolución hacia juegos más adultos, las plataformas, género casi tan antiguo como las consolas, nunca nos abandonarán.Y es Lucky Luke quien nos lo demuestra con una nueva entrega de sus aventuras portátiles.

Aunque se parece bastante a sus predecesores, no deja de ser un gran juego de plataformas, con un buen nivel en todos sus aspectos. Gráficamente, las animaciones están muy logradas y los personajes están bien detallados y tienen un buen tamaño. El control también es fantástico (correr, saltar, disparar) pero lo mejor de todo es su largo y variado desarrollo. En las fases "normales" alternaremos el control de nuestro vaquero con el de su fiel perro Rantamplan y su yegua Jolly Jumper, y en los minijuegos tendremos que tocar el piano (al estilo "Beatmania") o eliminar a nuestros enemigos como si jugáramos al «Operation Wolf», por poner dos ejemplos. En definitiva, una nueva y fantástica vuelta de tuerca a el género gracias al vaquero más chulo del viejo Oeste.



El juego incluye algunas fases que recuerdan al estilo de clásico «Operation Wolf».



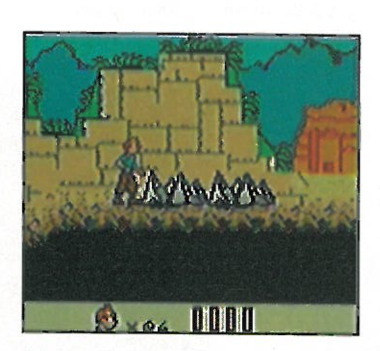
- Tipo: **Aventura**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

El reportero coloreado

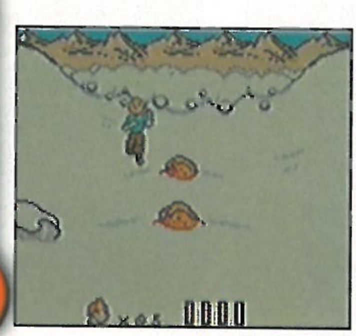
TINTIN PRISONERS OF THE SUN

De nuevo llegan a la portátil de Nintendo las aventuras del personaje de cómic creado por Hergé. De nuevo programadas por los chicos de Bit Managers.Y de nuevo tenemos en nuestras manos un buen juego de aventuras variado, difícil y bastante entretenido. De nuevo, de nuevo, de nuevo…. Y es que prácticamente todo está "de nuevo" en este título de Infogrames. Tanto el desarrollo general –con doble scroll lateral y estilo aventurero- como el aspecto gráfico y jugable (de bastante calidad ambos) son casi idénticos a los de las dos entregas anteriores. Esto es lo que le resta encanto a este juego, ya que quienes jugaron a las aventuras anteriores no encontrarán sino el mismo juego con una historia nueva (lo de nueva es un decir) y algunos minijuegos originales.

Aún así, rechina esta vez el desequilibrio en la dificultad (ya que el juego alterna fases MUY difíciles con otras insultantes), la falta de acción o el hecho de tener que esquivar siempre a los escasos enemigos.En cualquier caso, es un buen juego.



Lo único que varía en «Tintín» respecto a la versión de GB es el color y algunos cambios en la historia.



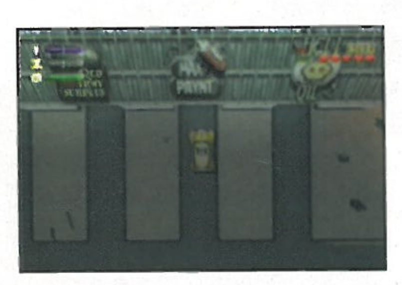
Gráficos:	78
Sonido:	73
Jugabilidad:	79
Diversión:	80
Valoración	79

- Tipo: **Acción**
- Compañía: **Take 2 Interactive**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

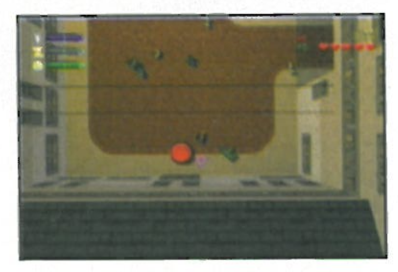
Una de policías y ladrones

GTA2

Hace dos años os presentábamos la primera parte de este juego en su versión para PlayStation. Su continuación, que aparece ahora para Dreamcast, mantiene el mismo sistema de juego, el mismo argumento y, cómo no, la misma polémica.



En todas las ciudades encontrarás tiendas en las que reparar vehículos. Podrás incluso cambiarles la pintura.



Repartidos por el mapa podrás encontrar montones de armas y objetos especiales que están ahí esperando a que los recojas.



Para aquellos que no recuerden el «Grand Theft Auto» original explicaremos que en este juego se ha de adoptar el papel de un criminal que trata de hacerse un nombre dentro de los bajos fondos. Para ello hay que elegir una de las múltiples bandas mafiosas que pueblan el juego y ponerse a su servicio cometiendo todo tipo de delitos, desde atracos hasta ebtrega de "regalitos", pasando por supuesto por los robos de coches que le dan nombre al juego.

Además de esquivar a la policía, hay que tener en cuenta que cuantos más delitos se cometan al servicio de una de las bandas, peor serán las relaciones con las otras y más probabilidades habrá de ser atacado por sus miembros.

Existe una enorme variedad de armas y un mundo de vehículos para robar, con un total de 120 modelos distintos.

Este peculiar planteamiento se combina con una libertad de acción casi total, de manera que en todo momento se puede ir a cualquier parte del amplio mapa del juego y hacer prácticamente lo que se quiera.

En el apartado gráfico «Grand Theft Auto» presenta una doble cara. Por una parte, cuando la acción se desarrolla lentamente, el aspecto del juego es muy bueno, con una ambientación y una iluminación estupendas, pero por la otra, cuando la acción se acelera (como por ejemplo en las persecuciones de los coches) las imágenes se ralentizan, echando a perder uno de los aspectos más divertidos del juego. También hay que destacar negativamente el complicado sistema de control, que a pesar de incluir cuatro configuraciones predeterminadas siempre resulta mucho más impreciso de lo que requiere un juego como éste. Además, en la migración del juego desde el PC a Dreamcast, éste ha perdido su modo multijugador, lo que disminuye aún más la valoración del juego.

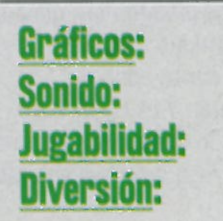
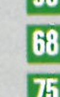
Sin duda «GTA 2» posee características positivas que, siempre teniendo en cuenta su categoría de juego exclusivamente para adultos, lo convierten en un título atractivo para algunos. A nosotros, tal y como ocurrió con las anteriores versiones, nos ha dejado bastante fríos.



Uno de los puntos a favor del juego es que todos los textos han sido traducidos al castellano.



Si no es imprescindible no recurras a la violencia, porque en esta ocasión la policía será mucho más eficaz que en el anterior entrega del juego.

Gráficos: 73
Sonido: 90
Jugabilidad: 68
Diversión: 75

Opinión:

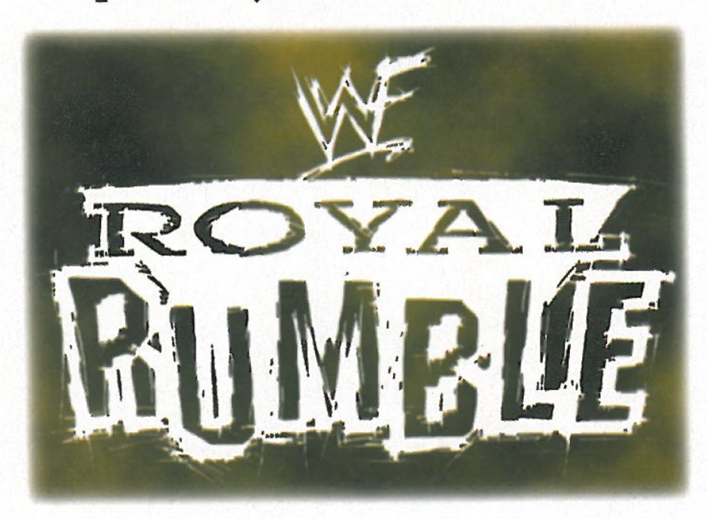
Dejando bien claro que nos encontramos ante un juego sólo para adultos, no podemos negar que «GTA 2» posee algunos aspectos que pueden resultar muy llamativos, como la originalidad de su argumento o su increíble banda sonora. Sin embargo, también arrastra defectos, como un nivel técnico mediano.



74

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **THQ**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

¡Mamá, cómo me duele!



Ay, ay ay. Nos duele como si estuviéramos en el ring, pero no precisamente por el realismo de este juego. THQ, que estaba aprovechando muy bien hasta ahora su licencia de la WWF, ha dado un enorme traspié con este nuevo título de Wrestling que falla en casi todos sus apartados. Nada mas cargar el GD vemos que las únicas opciones disponibles son un modo de exhibición y el consabido Royal Rumble. Nada de editor de luchadores, nada de pay-per-view y nada de modo Carrera. Tras esto, vemos cómo el número de luchadores se reduce a 20, pocos para lo visto en juegos anteriores. Pero lo peor viene cuando saltamos a la palestra: movimientos robóticos, un solo botón para realizar las patadas y los puñetazos de manera casi aleatoria, escasos tipos de golpe y una diferencia casi nula entre los distintos luchadores. Para rematar, el modo Royal Rumble, con nueve "bestias" en el ring, es un caos absoluto. En fin, que estamos ante un juego perfectamente obviable y esperamos que THQ no reincida en ofrecernos estas "delicias".







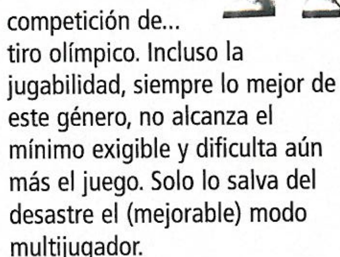
Gráficos:	65
Sonido:	53
Jugabilidad:	68
Diversión:	52

Valoración 55

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Eidos**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

Ni siquiera diploma olímpico



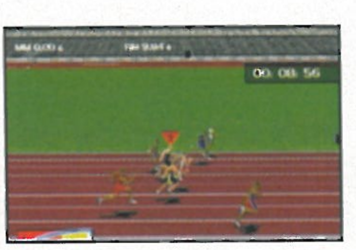


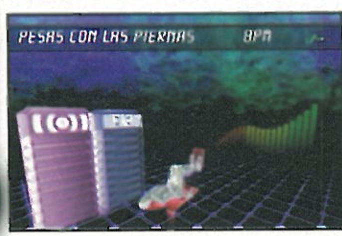
Cómo no, cada gran acontecimiento deportivo tiene que tener siempre el correspondiente videojuego oficial, sea como sea.Por desgracia, en muchas ocasiones todo se queda en lo "oficial", descuidando por completo el juego en sí. Una pena que esto pase en un acontecimiento tan grandioso como son los Juegos Olímpicos.Y es que este «Sydney 2000» es mediocre en todos sus aspectos.

Técnicamente es bastante pobre. Los gráficos se ven muy tristes, con unos escenarios poco detallados y unos personajes mal construidos y peor animados. El aspecto sonoro tampoco ayuda ya que, aunque los efectos no están mal, el doblaje al castellano es discreto. Así que no os extrañe oír, "¡Oh, ha fallado el tercer salto y queda eliminado!", en la competición de... tiro olímpico. Incluso la jugabilidad, siempre lo mejor de este género, no alcanza el mínimo exigible y dificulta aún más el juego. Solo lo salva del desastre el (mejorable) modo multijugador.

El único aspecto positivo es la variedad de pruebas (doce divididas entre distintas disciplinas) y de modos de juego, donde destaca el Olímpico, en el que se empieza desde los primeros clasificatorios para los Juegos y donde se pueden mejorar las habilidades de los atletas en un gimnasio virtual. A pesar de ello, el juego os decepcionará aún más que la actuación del equipo español en Sydney.







Gráficos:	63
Sonido:	60
Jugabilidad:	70
Diversión:	62

Valoración 64



NO DOMES A NUESTRAS CRIATURAS... ¡SUÉLTALAS!

PRINCIPIANTES

Acepta el reto del primer juego de cartas intercambiables del mundo. En el juego Magic: El Encuentro, nuestras criaturas están listas para la lucha al salir de la caja. Escoge entre miles de criaturas, las que imagines, a cada cual más mortífera. Azúzalas contra tus amigos. Pero, ten cuidado, se necesita ser rápido de reflejos y echar mano de enrevesados trucos para sobrevivir. Así que debes estar por el juego. La mejor manera de aprender es con un juego de nivel principiantes. Contiene todo lo necesario para que un amigo y tú empecéis a jugar.

¡CONSIGUE EL ORIGINAL EN CUALQUIER TIENDA DONDE SE VENDAN JUEGOS GENIALES!

JUEGO DE CARTAS INTERCAMBIABLES

Puedes permitir que el Rhox haga

5/5



- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2 (link)**
- Idioma: **Castellano**

El único que nos faltaba

LOONEY TUNES COLLECTOR ¡VENGANZA MARCIANA!

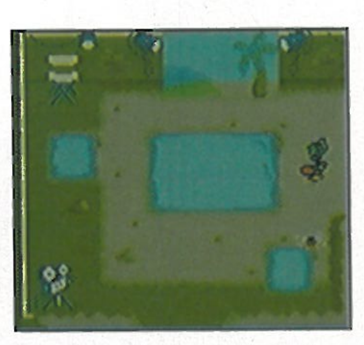
Después del buen sabor de boca que nos dejo «Martian Alert», los Looney Toones regresan con el mismo planteamiento de coleccionar y jugar con todos los personjes de la Warner, sólo que ahora nos toca controlar a un secundario, el marciano Marvin, y ayudarle a consumar su venganza contra el Pato Lucas.

Para ello deberéis emprender un viaje a la tierra acompañado por vuestro perro K-9, e ir reclutando nuevos compañeros. Habrá que recorrer los mas variados escenarios en una perspectiva cenital -casi idénticos a los de «Martian Alert»- mientras alternáis el control de 15 personajes, cada uno con su correspondiente habilidad, necesaria para cumplir determinados objetivos.

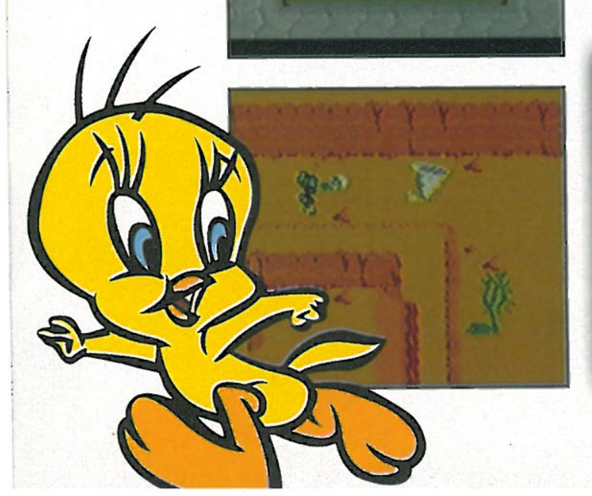
Esto provoca que haya una mezcla de géneros (plataformas, aventura, rpg, acción, coleccionismo...) que hacen al juego muy atractivo. Además, es larguísimo (se pueden intercambiar personajes con «Martian Alert») y muy difícil, tanto que a veces acaba haciendose casi desesperante.

También se incluyen algunos minijuegos para dos usuarios mediante cable link y, por supuesto, cuenta con todo el encanto de estos personajes y el buen hacer de Infogrames en un estilo que domina como nadie.

Eso sí, si ya tenéis «Martian Alert», tened en cuenta que es muy similar.



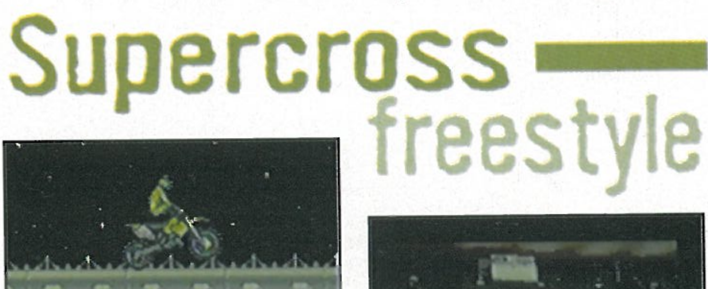
Durante el juego os enfrentaréis varias veces a vuestro mayor enemigo, el pato Lucas.





- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Pon tu Game Boy a todo gas







En plena época de evolución consolera, la más veterana de todas, la portátil de nuestros amores, sigue ofreciéndonos un gran catálogo, con juegos tan originales y variados como éste. Vale, vale, ha habido algunos juegos de motocross antes para GB, pero ninguno con un planteamiento tan cuidado.

Tres modos de juego (Freestyle, Supercross y Arcade) con varios niveles de dificultad cada uno, ocho motos y algunos secretillos rodean unas carreras al estilo «Ridge Racer» (empezáis últimos pero con una moto más potente), muy emocionantes y con un apartado gráfico excepcional, que ofrecen una de las mejores sensaciones de velocidad jamás vistas en esta portátil. Ademas, los modos de juego son muy diferentes entre sí. En el Supercross disputaréis las carreras "normales", en el Arcade se añaden una barra de energía y multitud de items, mientras que el Freestyle es una divertida competición de saltos. Y ahora pensaréis, "¿es que no hay fallos?". Bien, pues sólo hay uno, pero empaña en parte el gran trabajo realizado, y es la excesiva sencillez del juego. A poco que os pongáis os acabaréis el juego en un par de horas. Una pena.



El trabajo gráfico es excepcional. Incluso han incluido un video de gran calidad.







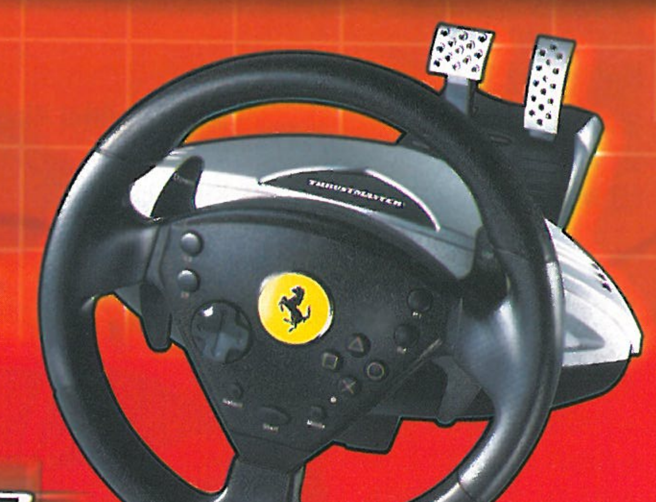
puedes jugar con las manos o

¡SENTIRLO EN TU CUERPO!



para todos los juegos de **SNOW&SKATE**

360modena
RACING WHEEL





Official
Licensed
Product

SHOCK²

www.guillemot.com

PlayStation1, PSOne y PS2

THRUSTMASTER®



Los recomendados

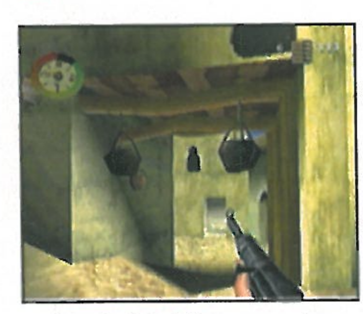
PLAYSTATION

ACCIÓN
1. Syphon Filter 2
2. Driver
3. Jedi Power Battles

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Rayman 2
3. Abe´s Exoddus

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor U.
3. Armorines



La factoría de Spielberg nos vuelve a obsequiar con otra gran recreación de la Segunda Guerra Mundial.

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2000
2. KO Kings 2000
3. I. Track & Field II

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR

ROL
1. Final Fantasy VIII
2. Final Fantasy VII (Plat.)
3. Vagrant Story

FÚTBOL
1. FIFA 2000
2. ISS Pro Evolution
3. Esto es fútbol 2



Con un renovado apartado jugable, «Esto es Fútbol 2» se coloca entre los mejores simuladores de PlayStation.

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. Broken Sword II

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Front Mission 3

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Colin Mcrae 2
3. World Touring Cars

VARIOS
1. Beatmania
2. Tony Hawk´s 2
3. Manager de Liga

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- FIFA 2000
- FINAL FANTASY VIII
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 2 (Platinum)
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 2
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

GAME BOY

PLATAFORMAS
1. Mario Bros DX (Color)
2. Wario Land 3 (Color)
3. Rayman

ACCIÓN
1. Metal Gear Solid
2. Perfect Dark
3. Turok 3

ROL
1. The Legend of Zelda (Color)
2. Pokémon Azul, Rojo y Amarillo
3. Conquer´s Pocket Tales (Color)

VELOCIDAD
1. Top Gear Rally 2 (Color)
2. F-1 WGP II (Color)
3. Wacky Racers (Color)

AVENTURA
1. Tomb Raider
2. Mission: Impossible
3. Quest for Camelot (Color)

LUCHA
1. Street Fighter Alpha
2. X-Men
3. Killer Instinct

FÚTBOL
1. Ronaldo V-Football
2. Barça Football (Color)

DEPORTIVOS
1. All Star Tennis (Color)
2. Ready 2 Rumble (Color)
3. Track & Field II (Color)

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Pokémon Pinball
3. Pacman (Color)



Ahora dentro de un clásico estilo pinball, los inigualables Pokémon vuelven a destacar en Game Boy.

Imprescindibles
- MARIO BROS DX
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON AZUL, ROJO Y AMARILLO
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER

FERRARI 355



DREAMCAST

ACCIÓN
1 Crazy Taxi
2 Super Runabout
3 House of the Dead 2



El particular «Driver» para Dreamcast se revela como una opción muy recomendable dentro de la acción.

AVENTURA
1 R.E. Code: Veronica
2 Shadowman
3 Tomb Raider IV

VELOCIDAD
1 Ferrari 355
2 V-Rally 2 Expert Edition
3 Sega Rally 2



La obra maestra de Suzuki alcanza el podium de la velocidad en DC.

LUCHA
1 Soul Calibur
2 Dead or Alive 2
3 Marvel vs Capcom 2

DEPORTIVOS
1 Virtua Tennis
2 NBA 2K
3 WWS Euro Edition

PLATAFORMAS
1 Sonic Adventure
2 Rayman 2

ROL
1 Silver

VARIOS
1 Chu Chu Rocket!
2 Space Channel 5

Imprescindibles
- CRAZY TAXI
- CHU CHU ROCKET!
- NBA 2K
- RAYMAN 2
- R. E. CODE: VERONICA
- SONIC ADVENTURE
- SOUL CALIBUR
- FERRARI 355
- VIRTUA TENNIS
- SILVER

NINTENDO 64

VELOCIDAD
1 Ridge Racer 64
2 Star Wars: Racer
3 F-1 World GP (P. Choice)

LUCHA
1 WWF Attitude
2 Super Smash Bros
3 Mortal Kombat 4

ACCIÓN
1 Perfect Dark
2 Goldeneye (P. Choice)
3 Turok 3

DEPORTIVOS
1 1080° Snowboarding
2 I. Track & Field
3 NBA Jam 2000

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

ESTRATEGIA
1 Command & Conquer

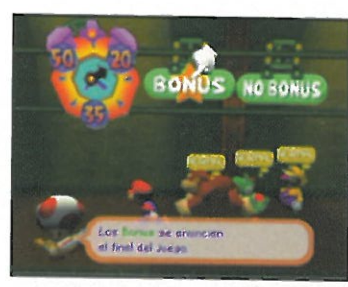
AVENTURA
1 Resident Evil 2
2 Winback
3 Shadowman

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Donkey Kong 64
3 Rayman 2

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time

VARIOS
1 Pokémon Stadium
2 Mario Party 2
3 Pokémon Snap



Los nuevos minijuegos de «Mario Party 2» han logrado encandilarnos.

Imprescindibles
- DONKEY KONG 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RAYMAN 2
- RESIDENT EVIL 2
- RIDGE RACER 64
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

La compra del mes

PLAYSTATION: Se nota que llegan los buenos tiempos en esta consola. **«Medal of Honor Underground»** en la acción, **«Spyro 3»** en las plataformas y **«Esto es Fútbol 2»** en el balompié, son tres opciones muy apetitosas para este mes.

DREAMCAST: A pesar de ser un simulador puro y duro, la inmensa calidad de **«Ferrari 355»** le convierten en un juego imprescindible para los amantes de la velocidad.

NINTENDO 64: Una vez más, el bueno de Mario se convierte en el protagonista del catálogo de N64, protagonizando esta vez un cartucho de 64 minijuegos que responde al nombre de **«Mario Party 2»**. Si no tenéis el primer juego, o si lo tenéis y os quedastéis con ganas de más, haceros con él.

GAME BOY: De nuevo, los Pokémon y su **«Pokémon Pinball»** destacan entre los lanzamientos de este mes.

NIGHTMARE CREATURES 2

El "Survival Horror" vuelve a Playstation y Dreamcast con un representante de excepción. Para que puedas salir airoso de esta aterradora aventura es muy aconsejable que no te separes ni un solo segundo de estos trucos, que estamos seguros te ayudarán a poner un poco de orden en el estremecedor mundo de los muertos.

SELECCIONAR NIVEL

Si todavía continúas atascado en algún nivel, ten por seguro que éste es el truco que andabas buscando. Para activarlo dirígete al menú principal e ilumina la opción "New Game". Ahora mantén presionado L1+ R2+ Círculo+ Cuadrado y pulsa Select. Por último, vuelve a iluminar la opción "New Game" y pulsa Derecha para entrar en la pantalla de selección de nivel.



MENÚ DE TRUCOS

Pausa el juego y pulsa R2 + L1 + Cuadrado + Círculo + Select.

INVENCIBLE

Sin lugar a dudas, éste es el truco definitivo para completar el juego. La forma de activarlo es sencilla, simplemente haz una pausa durante la partida y presiona R2 + L1 + Cuadrado + Círculo + Select. De este modo conseguirás acceder a un menú de trucos oculto desde donde podrás activar la invencibilidad.

NIGHTMARE CREATURES 2

MENÚ DE TRUCOS

Para que aparezca este menú oculto tienes que hacer una pausa durante la partida y mantener presionados L y R a la vez que pulsas ⇦, B, X, ⇦, B, X, ⇦, B, X, A, X.

RECUPERAR SALUD

Rellenar la salud de Wallace es tan sencillo como presionar B, X, Y durante la partida.

PAUSA LIMPIA

Con el juego pausado, pulsa X+Y para obtener una imagen detallada tanto del personaje como del escenario.

ESCOGER NIVEL

En primer lugar, ilumina las opciones del menú principal y mantén presionado el botón B durante 3 ó 4 segundos aproximadamente. Luego, pulsa Y, A, X, B y presiona X durante un segundo. Ahora, si vuelves a pulsar el botón B podrás disfrutar de este truco. Un poco enrevesado, ¿verdad?.





NUCLEAR STRIKE 64

Los simuladores bélicos, muy numerosos en el formato PC, suelen escasar en las consolas, y más en N64. Pero si eres uno de los afortunados que tiene este sensacional título, no pierdas más tiempo e introduce los siguientes códigos para aplastar al enemigo. ¡Fuegooo!





SER INVENCIBLE

Lo conseguirás si introduces CPPLM como password.

AUMENTAR DAÑOS

Los enemigos se echarán a temblar cuando actives este truco. El código es BDGFK.

AUMENTAR DEFENSAS

PCPNL es el código que te permitirá aguantar sin demasiados apuros los disparos enemigos.

WACKY RACERS



Los corredpores más disparatados de la historia han llegado a la portátil de Nintendo. Y para que puedas disfrutar a tope de este desternillante arcade de carreras aquí te ofrecemos el truco definitivo.



TODOS LOS COCHES Y CIRCUITOS

Si quieres activar este sensacional truco, sólo tienes que dirigirte a las opciones del menú principal e introducir MUTTLEY como password.







VIRTUA TENNIS

Todos los piropos que se le puedan echar a esta majestuosa creación de Sega son pocos. Y como somos conscientes de ello, no hemos tardado ni un segundo en ponernos manos a la obra para ofrecerte sus secretos mejor guardados. Disfrútalos con gusto.





KING

King es uno de los dos tenistas secretos del juego. Para disfrutar de sus servicios (nunca mejor dicho) tienes que quedar clasificado en primera posición en el ranking del modo World Circuit.

MASTER

En cambio, para jugar con Master te verás obligado a completar el modo Arcade (en el nivel de dificultad normal) sin perder un solo juego. Si quieres que la tarea te resulte más sencilla, te aconsejamos que juegues los partidos a un solo juego, ya que contarás con la ventaja del saque.
Cuando te vayas a enfrentar a Master tienes que prestar mucha atención a su potente saque. Si consigues devolver el resto no tendrás muchos problemas para derrotarle.

NUEVA INDUMENTARIA

Si quieres equipar a los tenistas con nuevas indumentarias solo tienes que cumplir los siguientes requisitos en las ocho pruebas de entrenamiento que encontrarás en el juego:
PIN CRASHER: Completa la prueba en el nivel 3 consiguiendo un strike en todos los lanzamientos.
DRUM SHOOTER: Consigue terminar la prueba en el nivel 3 en menos de 20 segundos.
BULL'S EYE: Obtener una puntuación superior a 7000 puntos en el nivel 3 te dará acceso a una nueva indumentaria.
BIG WALL: Termina la prueba en el nivel 3 y haz todo lo posible para que te sobren más de 5 segundos.
GIANT BALL: Si logras completarla en el nivel 3 y te sobran más de 10 segundos te harás con un nuevo traje.
CANNON BALL: Igual que la prueba anterior, nivel 3 y 10 segundos sobrantes.
SMASH BOX: Jugar en el nivel 3 y conseguir que te sobren más de 10 segundos es lo que necesitas para competir con un nuevo vestuario.
RETURN ACE: Necesitarás mucha práctica para hacerte con este traje, ya que tienes que completar la prueba en el nivel 3 utilizando únicamente dos lanzamientos. Suerte...y al toro.





TRUCOS A LA CARTA

ADRIÁN PÉREZ (CASTELLÓN)
Hola amigos de Hobby, soy Adrián (Adri para los amigos) y os escribo desde Castellón por si tenéis algún truco para el juego El Mañana nunca Muere de Playstation. Gracias por adelantado.
Para conseguir todas las armas, pausa el juego y pulsa Select, Select, Círculo, Círculo, L1, L1, R1, R1. Pero si lo que quieres es ser invencible repite la operación anterior pero pulsando Select, Select, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo.

ESTHER VEGA
Hola consoleros, me llamo Esther y os mando este e-mail para ver si me podéis dar trucos para el Abe's Exoddus de Play, que desde que lo compré me tiene enganchadísima. Espero vuestra respuesta.
Si quieres seleccionar un nivel en concreto tienes que mantener presionado R1 durante el juego a la vez que pulsas Círculo, Círculo, X, X, Cuadrado, Cuadrado. En cambio, para ser invencible presiona R1 durante la partida y pulsa Triángulo, Cuadrado, X, ⇩, ⇩, ⇩, Triángulo, Cuadrado, X. ¡Y todos a tu disposición!

JUAN RAMOS (ORENSE)
Saludos, soy Juanito y os estaría muy agradecido si me pudiérais dar algún truco para el Star Wars: Rouge Squadron de Nintendo 64, que en mi opinión es uno de los juegos más difíciles que hay para esta consola. Un saludito.
Pues más agradecido vas a estar cuando veas la cantidad de códigos que te vamos a ofrecer. Para pilotar el Halcón Milenario introduce FARMBOY, el código para una nueva nave es KOELSCH, escoger nivel DEADDACK y vidas infinitas IGIVEUP. Ya puedes ser el líder de la Alianza rebelde.

JORGE MIRANDA (VALENCIA)
Que tal, me llamo Jorge y me gustaría que me dierais unos trucos para una obra maestra llamada Turok 2: Seeds of Evil de N64. Muchas gracias y felicidades por vuestra revista.
Vamos a ver....sí, para desbloquear todos los trucos del juego tienes que dirigirte a la pantalla "Cheats" e introducir: BEWAREOBLIVIONISATHAND. Si así no quedas satisfecho...

FÉLIX CHAPARRO (VALLADOLID)
Hola, soy Félix (no el gato) y me gustaría mucho tener algún truco para el Fear Effect de Playstation. ¿Podéis ayudarme? Estoy seguro de que mi revista favorita puede hacerlo. Gracias.
Todos los trucos para este emocionante "thriller" se activan desde la pantalla de Créditos, y el primero de ellos es para resolver todos los puzzles: L1, Triángulo, ⇧, ⇩, Círculo, Círculo, ⇩, ⇩, ⇩, ⇩, ⇩, ⇧. Si quieres obtener energía infinita repite el proceso anterior pulsando L1, Triángulo, ⇧, ⇩, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, ⇨, Cuadrado.

ANGEL BARROSO (GIJÓN)
Hola, me llamo Ángel y desearía que me mandaseis algunos trucos para el South Park de Nintendo 64, que es la diversión echa videojuego.
**En eso estamos de acuerdo, seguro que no te has arrepentido de haberlo comprado. Para conseguir todas las armas tienes que introducir:
FATKNACKER como password, ASSMAN para ser invencible FATTERKNACKER si quieres tener munición infinita.
Y recuerda que estos trucos no te garantizan que averigües quién mató a Kenny.**

JACKIE CHAN STUNTMASTER





Hace un par de números ya os ofrecimos algunos truquillos para este divertido beat 'em up, pero ninguno de ellos era tan decisivo como los que vienen a continuación. Para activar los trucos las combinaciones deben ser introducidas desde la pantalla "Press Start".



ELEGIR NIVEL

Con este truco todos los niveles estarán a tu disposición. La combinación a pulsar es: L2, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, R2, R2.



TODOS LOS DRAGONES

Todas esas escurridizas cabezas de dragón que tanto cuesta reunir serán tuyas cuando pulses L1, R2, L2, Cuadrado, X, X.

RE: CODE VERONICA

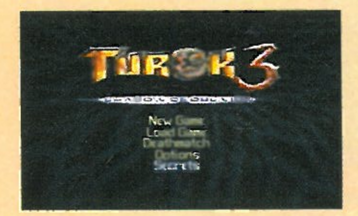


Desde su llegada a las estanterias de occidente, la cuarta entrega de la terrorífica saga de Capcom no ha parado de recibir todo tipo de elogios. Si ya has jugado con él y te lo has terminado, posiblemente estés interesado en conocer la forma de controlar a Hunk en el modo batalla.

HUNK EN MODO BATALLA

Lo dicho, para controlar a Hunk en el modo batalla tienes que completar el juego en 3 horas y media, obtener el ranking "S" y recoger todos los memos del juego. La tarea no es nada sencilla, pero merece la pena volvértelo a jugar, ¿verdad?

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION





El shoot 'em up más devastador de Nintendo vuelve a aparecer en escena con una soberbia tercera entrega cargada de acción y por supuesto, de los mejores trucos. Para introducir todos los códigos debes dirigirte a la opción "Secrets" del menú principal y entrar en el apartado "Enter New Secret".

INMUNIDAD

Cuervo, Pez, Águila, Oso, Lagarto, Conejo.

TODAS LAS ARMAS

Buho, Oso, Buho, Insecto, Halcón, Buho.

MUNICIÓN ILIMITADA

Pez, Perro de caza, Toro, Serpiente, Águila, Pez.

TODAS LAS LLAVES

Lagarto, Libélula, Toro, Oso, Lobo, Águila.

ARMAMENTO EXTRA

Cuervo, Halcón, Toro, Rana, Serpiente, Águila.

MENÚ "LOCO"

Conejo, Buho, Caballo, Insecto, Oso, Oso.

MODO "CABEZA"

Lagarto, Perro de caza, Águila, Buho, Pez, Caballo.

DOS NUEVOS MODOS

Lagarto, Pez, Insecto, Pez, Lobo, Libélula.
Puma, Caballo, Perro de caza, Pez, Puma, Halcón.

CABEZAS GRANDES

Puma, Lobo, Serpiente, Conejo, Lagarto, Coyote.

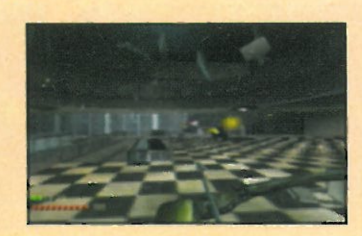
PIES Y MANOS GRANDRES

Lagarto, Lagarto, Libélula, Caballo, Lagarto, Coyote.

EN MINIATURA

Rana, Rana, Pez, Insecto, Lobo, Puma.





TRUCOS PLATINUM

METAL GEAR SOLID

BANDANA
Para conseguir que Snake tenga siempre balas en la recámara debes aguantar el interrogatorio en el que Revolver Ocelot trata de sacarte información mediante descargas eléctricas. De este modo, verás el final bueno y recibirás la Bandana como recompensa, que te permitirá disponer de munición ilimitada, siempre y cuando la tengas equipada, claro.

CÁMARA DE FOTOS
Antes de ir en su busca, debes asegúrate de que tienes la tarjeta nº 6 en tu poder. La cámara la encontrarás en una pared falsa que se encuentra junto a la entrada de la estancia de las columnas donde te enfrentaste a Ocelot.

TRAJE DE CAMUFLAJE
Si quieres conseguir este excelente ítem, terminate el juego viendo el final malo (ríndete en el interrogatorio) y graba la partida. Al comenzar una nueva partida dispondrás de este traje de camuflaje desde el principio. Ten en cuenta que no te valdrá para pasar desapercibido frente a los perros o jefes, pero te ayudará a evitar a los soldados.

TEKKEN 3

NUEVA INTRO
Tras la intro con Heichi, mantén presionado L1+ L2+ R1+ R2 cuando que aparece el logo de Namco por segunda vez.

JUGAR COMO GUN JACK
Completa el modo arcade 3 veces para controlarlo.

JUGAR COMO ANNA
Termina el modo arcade 5 veces y la tendrás.

JUGAR COMO PANDA
En la pantalla de selección de personajes, ilumina a Kuma y pulsa el botón Círculo.

JUGAR COMO OGRE
Este siniestro luchador será tuyo si logras terminar el juego en 8 ocasiones.

JUGAR COMO TIGER
Desde la pantalla de selección de luchadores, sitúate sobre Eddy y pulsa el botón Triángulo.

JUGAR COMO EL DOCTOR
Termina el modo Tekken Force 4 veces para manejar a este peculiar luchador.

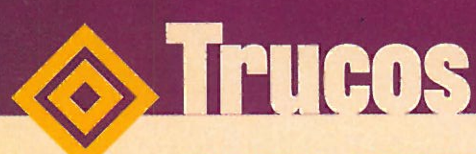
Como ves, este juego no deja de depararnos sorpresas pese al tiempo transcurrido.

DRIVER

INVUNERABLE
Desde el menú principal, pulsa L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1 y entra en la opción trampas para activarlo.

SIN POLICIA
Siguiendo los pasos del truco anterior pero pulsando L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.

SIN DELITOS
Este truco se activa de la misma manera pero la combinación a pulsar es L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.



UEFA STRIKER

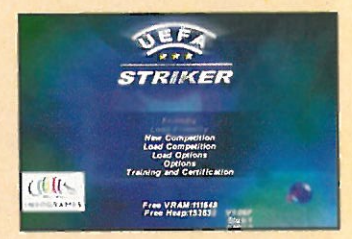


Uno de los simuladores futboleros más divertidos de cuantos se han paseado por Dreamcast es, sin duda, Uefa Striker. Y a pesar de llegar con algo de retraso, estos trucos te ayudarán, y mucho, a triunfar en la competición deportiva más prestigiosa del viejo continente.

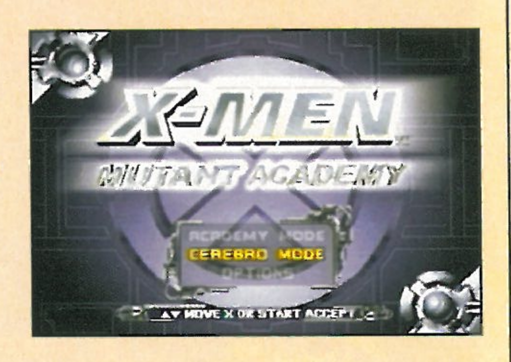
TODOS LOS MODOS Y EQUIPOS

Para activar este truco, dirígete al menú principal y pulsa ⇧, ⇧, ⇨, ⇨, Y, Y, Y. Ni más ni menos, así de sencillo.





X- MEN: MUTANT ACADEMY



La Patrulla X llega puntual a la cita, coincidiendo con el esperado estreno del film en las salas de nuestro país. Nunca antes, los luchadores mutantes de Marvel habían contado con un truco tan fantástico como el que te ofrecemos a continuación. Si es que somos los mejores en nuestro trabajo...

MODO CEREBRO AL COMPLETO

Activar este truco es más bien sencillo, simplemente dirígete al menú principal o a la pantalla de selección de personajes y presiona Select + ⇧ + L2 + R1 + L1 + R2. Un sonido te confirmará si has introducido el truco correctamente.





SPIDERMAN







El arácnido más intrépido de la galería de superhéroes Marvel ha utilizado su tela de araña para saltar de las páginas del cómic a Playstation, y como sabemos que no vas a dejarle solo ante el peligro te hemos preparado una lista con algunos de sus trucos. Estos códigos han de introducirse desde el menú de trucos, que se encuentra dentro de la opción "Special" del menú principal.

SELECCIÓN DE NIVEL	XCLSIOR
INVENCIBILIDAD	RUSTCRST
TELARAÑA INFINITA	STRUDL
RECUPERAR SALUD	DCSTUR
TODOS LOS COMICS	ALLSIXCC
MODO DEBUG	LLADNEK
SECUENCIAS	WATCHEM
PERSONAJES	CVIEWEM
JOEL JEWETT	RULUR
NUEVO MODO DE JUEGO	GBHSRSPM
CAPITÁN UNIVERSO	SCOSMIC
TRAJE 2099	TWNTYNDN
PETER PARKER	MJSSTUD
BEN REILLY	BNREILLY
CABEZAS GRANDES	DULUX



GAUNTLET LEGENDS

Uno de los juegos que engrosan la lista de los más veteranos es Gauntlet, que tras su estreno en la década de los 80 se sigue conservando igual de joven. Si quieres hacerte con el control de estos tres nuevos personajes solo tienes que seguir estos pasos:

MINOTAURO



En primer lugar, dirígete al nivel del acantilado y localiza todos los interruptores. Ahora entra por la puerta de salida y continúa hasta que veas una puerta con una calavera. Al entrar por ella serás transportado a una estancia con muchas monedas, donde tu objetivo es recoger 50 monedas para desbloquear a este fornido personaje.

FALCONESS

Para manejar a este personaje tienes que entrar en la fase de bonus del nivel donde se encuentra el castillo. Allí simplemente tienes que recoger 50 monedas para disfrutar de sus habilidades.

SUMNER

Para jugar controlando a este personaje tienes que salir por la puerta secreta que se encuentra en el último nivel del juego, la que está junto a una zanja. Una vez hecho esto, vuelve a recoger 50 monedas en el nivel de bonus para que este personaje se convierta en seleccionable.

KNOCKOUT KINGS 2000

EA vuelve a sorprendernos una temporada más con su espectacular simulador de boxeo. Uno de sus principales atractivos está en la variedad de boxeadores que incorpora, algo que puedes comprobar tu mismo si introduces los siguientes códigos desde la pantalla "Career".

EXTRATERRESTRE

El código para controlar a este repugnante ser es ROSWELL.

JUGADOR DE BASKET

Este jugador de la NBA será tuyo si introduces TIM_DUNCAN como código.

PAYASO

Este simpático payaso estará a tus órdenes con SHMACKO.

HERCULES

Seleccionar al clon de este ser mitológico es tan fácil como introducir MARC_ECKO. Pobre Hércules, en lo que ha acabado.



SF RUSH 2049

La calles de San Francisco nunca volverán a ser lo que eran. Decenas de coches que circulan a la velocidad del rayo se han adueñado de esta bella ciudad y amenazan con destruir todo lo que les salga al paso. La única forma de frenar este caos es echando mano de estos trucos. Suerte.

MENU DE TRUCOS

Desde el menú principal, mantén presionado L+ R+ X y pulsa Y para que aparezca la opción "Cheats". Dentro de esta opción encontrarás los trucos, pero para activarlos debes seguir los siguientes pasos.

INVENCIBLE

Ilumina la opción "Invincible" que hay dentro del menú de trucos, presiona L + X y pulsa Y, A. Seguidamente, suelta los botones y presiona R a la vez que pulsas A + X+ Y.

RUEDAS GRANDES

Al igual que el truco anterior, ilumina la opción "Super Tires", presiona R y pulsa X, X, X. Ahora suelta los botones, presiona L y pulsa A, A, Y para activar el truco.





WALT DISNEY MAGICAL QUEST



¡Quién iba a imaginar que estos universales personajes dedicaban su tiempo libre a conducir por un mundo de fantasía! Algunos de los circuitos por los que compiten son ocultos, así que suponemos que estos trucos no te vendrán nada mal. Si Walt levantara la cabeza...

SPLASH MOUNTAIN

Para desbloquear este circuito debes ganar nueve carreras.

JIMINY CRICKET

Jugar con este personaje no es fácil, ya que tienes que reunir todas las piezas de la máquina de fuego.

NED SHREDBETTER

Ned es otro de los personajes ocultos, para desbloquearlo debes completar el modo campeonato.



...Y EN EL ULTIMO NIVEL? KEL

CHALECOS Y FORROS POLARES CREMALLERA MEDIA Y COMPLETA

TALLAS: M, L, XL, XXL, SXXL*

Media cremallera
Negro ref: FMC4102
Marino ref: FMC4104
PV. 6.200 pts-37.26 €

Cremallera completa
Negro ref: FEC4102
Marino ref: FEC4104
PV. 6.200 pts-37.26 €

Chaleco
Negro ref: FCH4102
Marino ref: FCH4104
PV. 4.895 pts-29.42 €

CAMISETAS MANGA LARGA Y MANGA CORTA

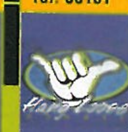
TALLAS: M, L, XL, XXL*

MANGA LARGA
Blanco ref: CL4101
Negro ref: CL4102
Gris ref: CL4103
Marino envejecido ref: CL4204
Negro envejecido ref: CL4202
Rojo envejecido ref: CL4205
PV. 2.695 pts - 16.20 €

MANGA CORTA
Blanco ref: CC4101
Negro ref: CC4102
Gris ref: CC4103
Marino envejecido ref: CC4204
Negro envejecido ref: CC4202
Rojo envejecido ref: CC4205
PV. 2.195 pts - 13.19 €

ref: 0002T


ref: 0016T



MOTIVOS PERSONALIZABLES

ref: 0001T


ref: 0003T


TOP COMBINADO M/L



Blanco-marino ref: TL4301
Beig-marengo ref: TL4311
Gris plata-denim ref: TL4303
PV. 3.295 pts-19.80 €

TALLA UNICA (85-90cm)


ref: 0017T


ref: 0005S


ref: 0004T

Personalizable en diferentes motivos


ref: 0004S

PANTALON PANA

Beig ref: PP4111
Marengo ref: PP4110

TALLAS:
M 75-80cm cintura
L 80-85cm "
XL 85-90cm "
XXL 90-95cm "
SXXL 95-100cm "

PV. 4.895 pts-29,42 €

MICROPOLAR CON CAPUCHA CHICA

Negro ref:FCA4102
Marengo ref: FCA4110
Denim ref: FCA4125

TALLA UNICA (85-90cm)



PV.4.495 pts-27.02 €



SUDADERA CON CAPUCHA Y BOLSILLO

PV.4.495 pts-27.02 €

Negro ref: SC4102
Gris ref: SC4103
Marino ref: SC4104

TALLAS: M. L. XL. XXL. SXXL.*

PERSONALIZABLE EN ESPALDA CON MOTIVOS DE CAMISETA

GORRA POLAR con OREJERAS

Negro ref: GORE4102
Marino ref: GORE4104
Verde ref: GORE4106
PV. 2.495 pts-15.00 €

GORRA PANA CON CIERRE AMERICANO

Negro ref: GPA4102
Marino ref: GPA4104
Verde ref: GPA4106
PV. 1.895 pts-11.39 €

BRAGA GORRO POLAR

Negro ref: GBP4102
Marino ref: GBP4104
Marengo ref: GBP4110
PV. 1.395 pts-8.38 €

GORRO MARINERO

Negro ref: GM4102
Marino ref: GM4104
PV. 850 pts-5.11€

www.kelcotton.com

(*) TALLAJE (contorno de pecho) M-85 cm, L-90 cm, XL-100 cm, XXl-110 cm, SXXL-120 cm

BOLETÍN DE PEDIDO

REALIZA TU PEDIDO: Telf: 91 684 35 75 | e-mail: pedidos@kelcotton.com
Fax: 91 683 48 36 | Apdo. 40-28901 Getafe (MADRID)

Forma de pago: Contrareembolso + 550 pts. de gastos de envío I.V.A. incluido

☐ SI (quiero recibir el CATALOGO KEL) Extranjero consultar.

Nombre:
Dirección: Nº: Piso
Ciudad:
Provincia. CP:
Cuando es tu cumpleaños: Telf:

Ref. Articulo	Ref. Motivo	Talla	Cantidad



TOCA WORLD TOURING CARS

La nueva entrega de esta brillante competición de turismos llega a Playstation con un buen número de trucos a sus espaldas. Seguro que entre todos los códigos que te mostramos a continuación se encuentra aquel que siempre has deseado tener.

MÁS VELOCIDAD

Si quieres que tu vehículo alcance una velocidad endiablada debes introducir GRUNTSOME como nombre de conductor.

NITROS

Estos ítems te ayudarán a rebasar la meta en primera posición, y para activarlos debes pulsar L1 durante la carrera. La palabra clave a introducir es GLYCERINE.

SIN DAÑOS

Tu coche no sufrirá daño alguno si introduces MADCAB como conductor. Una oportunidad única para cerrarle el paso a los rivales sin correr demasiado riesgo.

COCHES DE CROMO

Este peculiar truco cambiará por completo el color de la carrocería de los coches, el código para activarlo es T2.

GRAVEDAD

Conducir con baja gravedad puede que te resulte atractivo. Para ello solo tienes que introducir EUROPA como nombre de jugador.

MODO ESPEJO

Tan sencillo como jugar con el nombre de WEFLIPPED.





NBA IN THE ZONE 2



La liga de baloncesto con más potencial del planeta sigue año tras año aglutinando a numerosos seguidores. Si te consideras uno de ellos este truco te vendrá como anillo al dedo, ya que te permitirá conseguir algo que no está al alcance de cualquiera: jugar con la selección All Stars.

ALL STARS

Para activar este truco, sitúate sobre la opción "Game Start" y pulsa L1+ R2+ Select + Start simultáneamente. Por último, empieza una partida en el modo Exhibición y prepárate para disfrutar del basket con este combinado de estrellas.

TUROK 3

La versión Gameboy de este rompedor juego también nos ofrece la posibilidad de jugar teniendo alguna que otra ventaja sobre los enemigos. Aviso: algunos de estos trucos se activarán al comenzar una partida, no en el momento de introducir los códigos.

MUNICIÓN ILIMITADA

Ya sabes, afina tu puntería y no te canses de disparar. El código para activarlo es ZXLCPMZ.

VIDAS INFINITAS

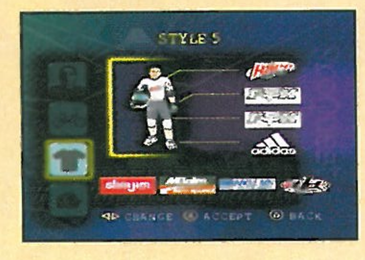
Si combinas este truco con el anterior no habrá bicho que se te resista. Activarlo es tan sencillo como introducir FJVHDCK como password.

ELEGIR NIVEL

Precisamente eso es lo que puedes conseguir introduciendo el código XCDSDFS.

DAVE MIRRA BMX





Desde la aparición del mítico BMX Simulator de Codemasters han sido muchos los juegos de este género que han aparecido en nuestras consolas, pero os aseguramos que pocos han llegado a alcanzar el nivel de realismo que nos ofrece esta nueva apuesta de Acclaim.

SLIM JIM

Desbloquear a este nuevo personaje es más bien sencillo, ya que solo tienes que dirigirte a la pantalla de selección de corredores del modo "Pro Quest" y pulsar ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇧, ⇧, Círculo.

AMISH BOY

A diferencia del truco anterior, el bueno de Amish será seleccionable si consigues completar el juego con todos los corredores. No es nada sencillo, pero que por intentarlo que no quede.

TODAS LAS BICIS

Desde la pantalla de selección de bicicletas del modo "Pro Quest" pulsa ⇧, ⇦, ⇧, ⇩, ⇧, ⇨, ⇦, ⇨, Círculo para hacerte con todas las bicis.

NIVELES Y ESTILOS

Como primer paso, dirigete a la pantalla de selección de estilo del modo "Pro Quest" y pulsa ⇦, ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧, ⇦, Círculo para acceder a todos los niveles y estilos del juego.

Dave Mirra freestyle BMX™

REALIZA TU ACROBACIA MÁS SALVAJE Y DEMUESTRA QUE ERES EL MEJOR PEDALEANDO EN ESTE CONCURSO SOBRE DOS RUEDAS











Concurso

SORTEAMOS:











30

DESCUBRE EN QUÉ PANTALLA SE ESCONDE EL PERSONAJE SECRETO



1



2



3



4

Bases del concurso

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "DAVE MIRRA".

2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente se seleccionarán SETENTA y CINCO, de las cuales: QUINCE ganarán un juego Dave Mirra para PSX, QUINCE ganarán un juego Dave Mirra para DC y QUINCE ganarán un juego Dave Mirra para GBC. Finalmente otras TREINTA cartas serán premiadas con una camiseta. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de Octubre hasta el 27 de Noviembre de 2000.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 28 de Noviembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Enero de 2001 de la revista Hobby Consolas.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Acclaim y Hobby Press.

Cupón de participación

NOMBRE / APELLIDOS: ______________________

____

DIRECCIÓN: ______________________

LOCALIDAD: ______________________

PROVINCIA: ______________________

TELÉFONO: ______________ CP: __________

LA PANTALLA CON EL INTRUSO ES LA Nº: ________

MI CONSOLA ES: ______________________

Ridge Racer V Arcade Battle

Carreras con corazón de PS2

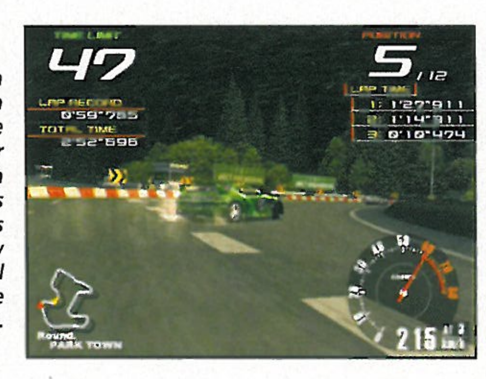
Antes de fin de año los japoneses van a disfrutar del regreso de «Ridge Racer» a los salones recreativos, esta vez, al contrario de lo habitual, en la versión arcade del título que apareciese hace 6 meses para PlayStation 2.



Desde que «Rave Racer» (la tercera entrega de la serie, que llegó a PlayStation con el nombre de «Rage Racer») desapareciese de los salones recreativos, la saga de velocidad de Namco sólo había contado con nuevas versiones para las consolas domésticas. Pero gracias a la nueva placa System 246 (en esencia una PlayStation 2 simplificada para ofrecer mayor rendimiento) vamos a poder disfrutar de una adaptación de «Ridge Racer V» en los arcades.

En principio el juego será exactamente igual a la versión que ya conocéis (alcanzando un nivel de resolución y detalle gráfico realmente soberbio), con las únicas mejoras derivadas de un mueble, que además de volante y pedales incluye una caja de cambios y un botón para el cambio de perspectiva. Este título estará orientado a la competición entre varios corredores, posibilitando la conexión de hasta 2 cabinas, con 6 coches en carrera y 4 controlados por los jugadores.

En cuanto a posibilidades de juego, podremos competir en cuatro circuitos, más una pista oculta, y escoger entre un total de seis modelos diferentes. Aunque la nueva placa Naomi 2 de Sega ha demostrado mejores prestaciones en el terreno de los arcades, Namco está dispuesta a renovar el dulce noviazgo que vivieron sus trabajos en System 11 y 12 y sus posteriores conversiones a PlayStation.



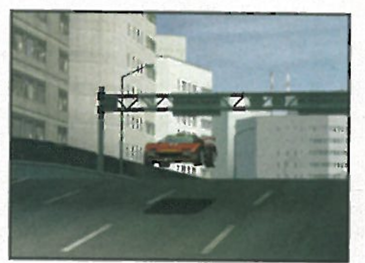
La versión arcade de «Ridge Racer V» también conservará las perspectivas exterior y frontal del juego que vimos en PS2.



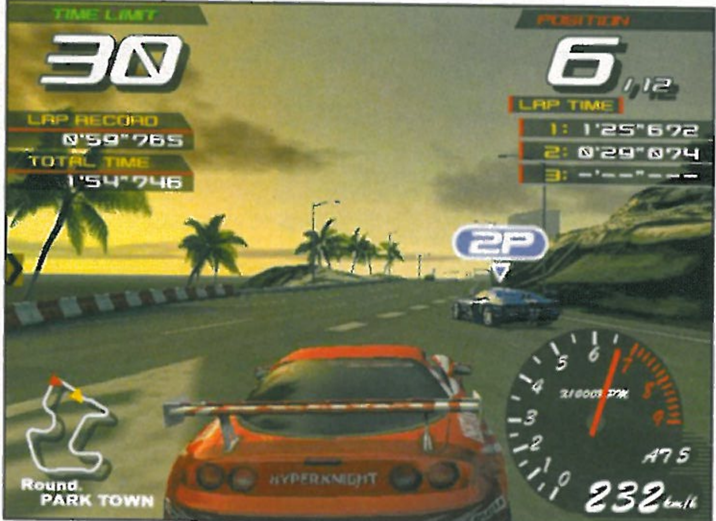




El nivel gráfico se mostrará soberbio, al igual que en la versión doméstica de «Ridge Racer V».



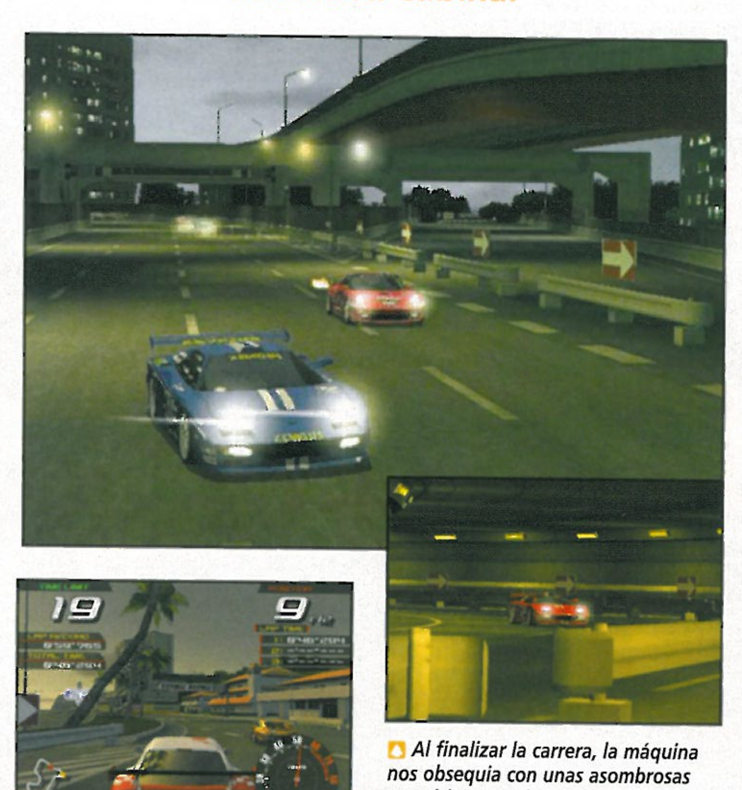




Esta recreativa de Namco no será otra cosa que una versión de «Ridge Racer V» de PS2, a la cual se le han añadido algunas mejoras, tales como un modo multijugador para 4 corredores y una llamativa cabina.



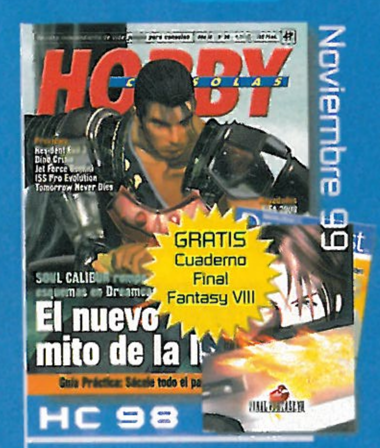
Los coches rivales mostrarán un distintivo que no aparecía en PS2.



Al finalizar la carrera, la máquina nos obsequia con unas asombrosas repeticiones en las que los efectos de luz son auténticos protagonistas.



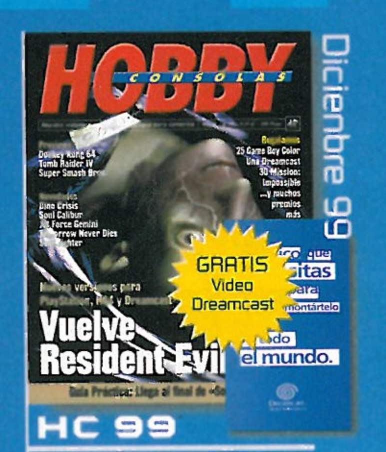
¿TE FALTA ALGUNO...?



Noviembre 99

HC 98

REPORTAJES:
- Suplemento Revista Oficial Dreamcast
- Guía Práctica de «V-Rally 2»



Diciembre 99

HC 99

REPORTAJES:
- Resident Evil
- Suplemento Revista Oficial Dreamcast
- Guía Práctica: llega al final de «Soul Reaver»



Enero 00

HC 100

REPORTAJES:
- Gran Turismo 2
- Tomb Raider IV
- Donkey Kong 64
- Guías Prácticas: Dino Crisis, Sonic, Tomb Raider IV



Febrero 00

HC 101

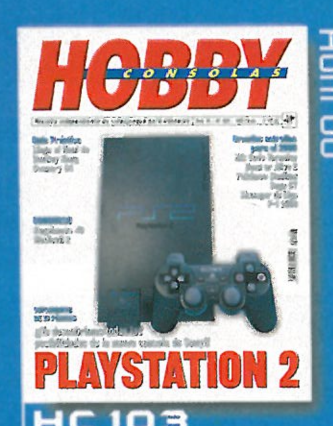
REPORTAJES:
- Shenmue
- Colin McRae 2
- Donkey Kong 64 y más.
- Guías Prácticas: Tomb Raider y Blue Stinger



Marzo 00

HC 102

REPORTAJES:
- Suplemento: Guía completa Resident Evil 3 Nemesis.
- Guías Prácticas: Gran Turismo 2 y Shadowman.



Abril 00

HC 103

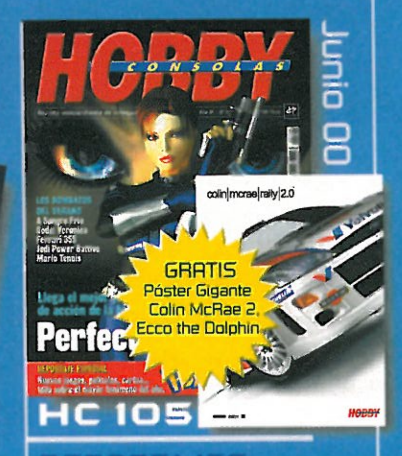
REPORTAJES:
- Suplemento Interior: PLAYSTATION 2.
- Guías Prácticas: Donkey Kong Country 64.



Mayo 00

HC 104

REPORTAJES:
- Comparativa: PLAYSTATION 2 Vs DREAMCAST.
- Guías Prácticas: Llega al final de Syphon Filter 2.



Junio 00

HC 105

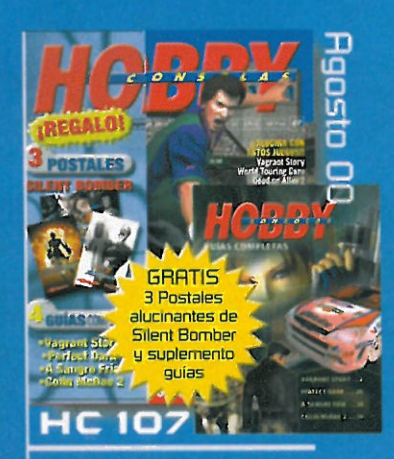
REPORTAJES:
- E3: Metal Gear Solid 2, Dino Crisis 2, Quake III...
- Guía Práctica: Fear Effect.



Julio 00

HC 106

REPORTAJES:
- Todos los lanzamientos para todas las consolas.
- Guía Práctica: Jedi Power Battles y Code: Veronica.



Agosto 00

HC 107

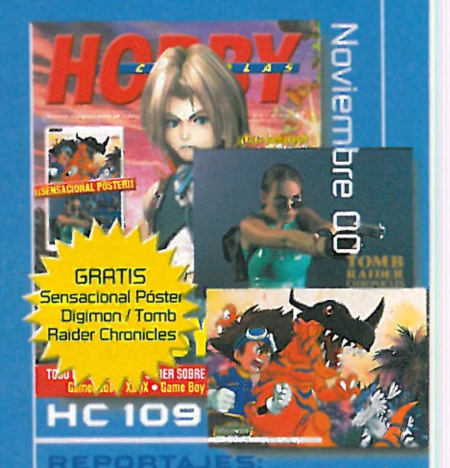
REPORTAJES:
- Virtua Tenis: Diversión en estado puro.
- Guías completas: Vagrant Story, Perfect Dark, A Sangre Fría y Colin McRae 2.



Septiembre 00

HC 108

REPORTAJES:
- Space Chanel 5, Turok 3, Pokémon Snap...
- Guías Prácticas: Parasite Eve 2 y Tomb Raider GBC.



Noviembre 00

HC 109

REPORTAJES:
- Final Fantasi IX. Cuando el videojuego es arte.
- Todo lo que quieres saber sobre las nuevas consolas: GameCube, XBOX, PS One, GB Advance.

...PÍDENOSLO

Otaku *manga*

En este número nos vamos a centrar en una de las más exitosas creaciones de Fujishima Kosuke, «Sakura Wars». También conocido como «Sakura Taisen» comenzó su andadura en Saturn hace unos años, y tras dar lugar a una serie de anime y la habitual línea de objetos para coleccionista, se ha pasado a Dreamcast, donde está a punto de aparecer su tercera entrega.

Sakura Wars

El argumento



6 CHICAS SALVARÁN AL MUNDO

Nos situamos en la década de los veinte en Japón, en la era Taisho cuando unos terribles demonios han invadido el país con el fin de aniquilar a la humanidad. Mientras tanto, los humanos tratan desesperadamente de crear algún tipo de arma con que combatirlos. En medio de esta desesperada situación, una industria metalúrgica construye 3 mechas capaces de hacer frente a los demonios. Sin embargo, estas máquinas sólo pueden ser manejadas por personas que tengan poderes extrasensoriales, por lo que inicialmente nadie puede utilizarlas, condenando al mundo a su destrucción.

Es en este momento cuando aparece el "Ataque de la División Floral", un grupo 6 espectaculares chicas con poderes psíquicos, que se encargarán de combatir a los demonios, mientras encubren su verdadera identidad trabajando como actrices en el Teatro Imperial japonés.



Esta saga nació bajo la estela de lo que en aquellos momentos era un género novedoso, las novelas interactivas del estilo «Tokimeki Memorial»



Los juegos de Saturn



Las tres entregas que aparecieron en Saturn eran juegos de estrategia por turnos que poco tienen que ver con la trilogía de Dreamcast.

ESTRATEGIA EN LOS 32 BITS

Las 6 protagonistas del juego (Sakura Shinguji, Maria Tachibana, Iris Chateaubrian, Kanzaki Sumire, Li Kouran y Kirishima Kanna), cuentan con personalidades muy definidas, y tienen que defender la tierra combatiendo a bordo de sus mechas, mientras en segundo plano sus relaciones personales (entre ellas y con otros personajes) van dando giros al argumento.

La primera parte del juego se encontraba a mitad de camino entre la estrategia y la aventura, y fue uno de los grandes éxitos de la temporada en Japón. La segunda parte, «Sakura Wars 2»,

Sakura Wars en Dreamcast

UNA SAGA DE LO MÁS VARIADO

La nueva consola de Sega está sirviendo como una excelente plataforma de lanzamiento para «SW», puesto que en Japón va ya por su quinta entrega. El primer juego, estaba basado en la primera parte de Saturn, englobado dentro del género de la estrategia, y tuvo bastante aceptación entre el público japonés.

Acto seguido apareció la segunda parte, siguiendo también de cerca el argumento de la versión de Saturn, pero con algunas mejoras técnicas. Después de estos dos primeros lanzamientos Sega lanzó «SW: Hanagumi Taisen Columns 2», que introdujo a Sakura y compañía en un juego de puzzle, y más tarde, «SW: Oogami Ichiro Funtouki», un "fan disk" (típica rareza japonesa para fanáticos), que incluía un montón de mini-juegos en los que se participaba a través de una especie de pantalla de vídeo gigante con imágenes de actores reales.

Pero ahí no acaba la cosa, ya que Sega ya ha anunciado el lanzamiento de la tercera entrega, así como de sendas reediciones de las dos primeras versiones de Saturn, aunque parece poco probable que ninguna de ellas llegue a nuestro país.





Al tratarse de una novela interactiva, las relaciones personales entre los personajes tienen una gran relevancia en la acción.





Para deleite de los miles de seguidores que esta saga ha captado en Japón, ya ha sido tambi;en anunciada una versi;on para GameBoy Color.

«SW: Oogami Ichiro Funtouki» funciona mediante una especie de mini-juegos con personajes en imágenes de vídeo real.







Otro de las versiones basadas en esta saga es un puzzle al típico estilo «Columns», en que debemos hacer grupos de 3 piezas del mismo color.



Si bien la estrategia cumple el papel principal de «Sakura Wars», el juego incluye multitud de pantallas estáticas de conversación con el resto de los personajes.

incorporó dos nuevos personajes a la historia (Soletta Orihime y Leni Milchstrasse), así como algunas novedades técnicas que sirvieron para convertirlo en un fenómeno de masas. Por su parte, la tercera entrega no consiguió repetir el éxito de las anteriores, y pasó sin pena ni gloria por el catálogo de Saturn.



Otaku manga

La serie

«SAKURA WARS» EN TV

No es que sea una de las series de anime más largas que se tengan la oportunidad de disfrutar en Japón, la verdad, ya que únicamente se han editado 3 OVAs con dos capítulos en cada vídeo, pero lo cierto es que la calidad es muy alta, y el público japonés se ha enganchado desde el primer capítulo.

Algunos le han criticado una cierta lentitud en el desarrollo de la trama, aunque hay que tener en cuenta que se trata de un argumento con bastantes personajes principales, y que se ve enrevesado muy a menudo, por lo que los neófitos en la serie agradecerán este hecho.

En cualquier caso, la mayoría están esperando nuevas entregas, ya que los 6 capítulos editados hasta el momento se hacen inevitablemente cortos.



La realización cinematográfica de «Sakura Wars» se reduce a sólo 6 capítulos, aunque son de gran calidad.







El merchandising

LOS OBJETOS MÁS INTERESANTES DE LA SERIE

La verdad es que «Sakura Wars» cuenta con uno de los catálogos más extensos del panorama anime japonés (dejando aparte a los gigantes del género, por supuesto).

Podemos encontrar desde las típicas figuras de acción con todos los protagonistas de la saga, de las cuales algunas de ellas cuentan con una más que aceptable calidad, hasta unos curiosos equipos caza-OVNIs (ya sabéis cómo son los nipones de raritos).

También es posible encontrar los CDs con la banda sonora de los juegos y del anime (aunque aquí seguramente sólo los podréis conseguir mediante importación), entre cuyos temas están "Teikoku Kagekidan" y "Hanasaku Otome Dachi", que son los más conocidos.



Es posible que, en determinadas tiendas de importación, podáis encontrar algunas de las figuras de acción basadas en la saga en nuestro país. El resto son curiosidades difícilmente disponibles, y la banda sonora original de la serie de televisión.







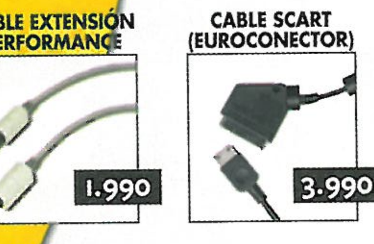
Pedidos por Teléfono 902 17 18 19



www.centromail.es

Accesorios













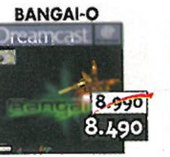




Producto	Precio anterior	Precio
CABLE EXTENSIÓN PERFORMANCE		1.990
CABLE SCART (EUROCONECTOR)		3.990
CONTROLLER	~~4.990~~	4.690
DREAMCAST		29.900
JOYSTICK ARCADE STICK	~~8.990~~	7.990
KEYBOARD (TECLADO)	~~4.990~~	4.690
MEMORY CARD PERFORMANCE (SIN LCD)	~~2.990~~	2.490
MUEBLE DREAM STATION DC/PSX		4.990
VIBRATION PACK	~~3.990~~	3.790
VISUAL MEMORY	~~4.990~~	4.490
VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL	~~10.990~~	8.990
VOLANTE RACE CONTROLLER	~~10.990~~	9.990

Juegos

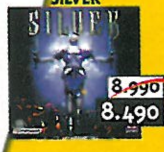








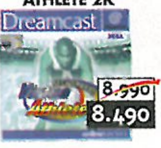













Juego	Precio anterior	Precio
24 HORAS DE LE MANS	~~7.990~~	7.490
AEROWINGS 2: AIR STRIKE	~~8.990~~	8.490
BANGAI-O	~~8.990~~	8.490
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	~~8.990~~	8.490
DEAD OR ALIVE 2	~~8.990~~	8.490
ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD	~~8.600~~	7.990
EUROPEAN SUPER LEAGUE	~~cons.~~	cons.
F1 WORLD GRAND PRIX II	~~8.600~~	7.990
GAUNTLET LEGENDS	~~8.990~~	8.490
GIGA WING	~~8.990~~	8.490
GTA 2	~~9.990~~	9.490
HALF-LIFE	~~7.995~~	7.490
HIDDEN & DANGEROUS	~~9.990~~	9.490
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000	~~8.990~~	8.490
MAGFORCE RACING	~~8.990~~	8.490
NBA 2K	~~8.990~~	8.490
NIGHTMARE CREATURES II	~~8.600~~	7.990
PLASMA SWORD	~~8.990~~	8.490
POWER STONE 2	~~9.990~~	9.490
RAYMAN 2	~~8.995~~	8.490
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA	~~9.990~~	9.490
RUSH 2049	~~8.990~~	8.490
SEGA EXTREME SPORTS	~~8.990~~	8.490
SILVER	~~8.990~~	8.490
SONIC ADVENTURE	~~8.990~~	4.990
STAR WARS: EPISODE 1 - RACER	~~9.990~~	9.490
STREET FIGHTER ALPHA 3	~~8.990~~	8.490
STREET FIGHTER III: DOUBLE IMPACT	~~8.990~~	8.490
TIME STALKERS	~~8.990~~	8.490
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2	~~cons.~~	cons.
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	~~8.990~~	8.490
URBAN CHAOS	~~9.990~~	9.490
VANISHING POINT	~~8.990~~	8.490
VIRTUA ATHLETE 2K	~~8.990~~	8.490
WALT DISNEY WORLD QUEST	~~9.990~~	9.490
WWF ROYAL RUMBLE	~~9.990~~	9.490

Destacados

FERRARI 355 CHALLENGE



~~8.990~~ 8.490

METROPOLIS STREET RACER



~~8.990~~ 8.490

SPACE CHANNEL 5



~~8.990~~ 8.490

SYDNEY 2000



~~9.990~~ 9.490

VIRTUA TENNIS



~~8.990~~ 8.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de noviembre.

IMPUESTOS INCLUIDOS

CENTRO MAIL

www.centromail.es

Pedidos por Internet www.centromail.es

ALIEN RESURRECCIÓN



~~7.990~~ PlayStat 7.490

DIGIMON WORLD





~~7.990~~ PlayStat 7.490

FIFA 2001



~~7.990~~ PlayStatio 7.490

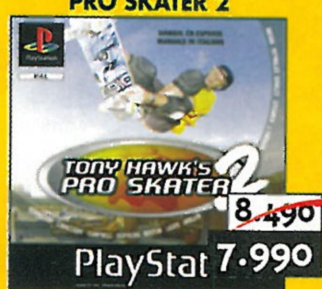
RESÉRVALO Y CONSIGUE UNA CAMISETA GRATIS

FÓRMULA 1 2000



~~7.990~~ PlayStat 7.490

TONY HAWK´S PRO SKATER 2



~~8.490~~ PlayStat 7.990

PS one™





NOVEDAD

PLAYSTATION PS ONE 19.900

CONTROLLER DUAL SHOCK



AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE

~~4.500~~ 4.190

JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR 6.990

MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB.

AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO

2.490

MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB.



3.990

MEMORY CARD

TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRA

~~2.100~~ 1.990

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 5.990

PISTOLA G-CON 45



~~6.990~~ 6.490

PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER



8.990

RFU ADAPTOR (VERSIÓN 2)



~~3.500~~ 3.250

VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM





~~19.990~~ 14.990

VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL

~~11.990~~ 11.490

Juego	Antes	Precio
007 EL MAÑANA NUNCA MUERE	3.990	3.690
ALL STAR TENNIS 2000	4.995	4.490
CHASE THE EXPRESS	6.990	6.490
COOL BOARDERS 3	3.990	3.490
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	7.990	7.490
ESPN INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	7.490	6.990
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	7.990	7.490
F1 RACING CHAMPIONSHIP	6.995	6.490
FINAL FANTASY VIII	3.990	3.490
GRAN TURISMO 2	3.990	3.490
GRIND SESSION	6.990	6.490
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000	4.990	4.490
KOUDELKA	7.490	6.990
LA SIRENITA 2	6.990	6.490
LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER	4.990	4.490
MEDAL OF HONOR	3.990	3.690
MOTO RACER WORLD TOUR	6.990	6.490
MR. DRILLER	4.990	4.490
MUPPET MONSTER ADVENTURE	4.990	4.490
NBA LIVE 2001	7.990	7.490
NIGHTMARE CREATURES II	7.490	6.990
PARASITE EVE II	7.990	7.490
RAYMAN 2	6.995	6.490
SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING	7.990	7.490
SPIDER-MAN	7.990	7.490
SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN	6.990	6.490
SYDNEY 2000	7.990	7.490
TARZAN	3.990	3.490
TEAM BUDDIES	6.990	6.490
TENCHU 2	7.990	7.490
TERRACON	4.990	4.490
TOCA WORLD TOURING CARS	7.990	7.490
TONY HAWK´S SKATEBOARDING	4.990	4.490
VANISHING POINT	7.990	7.490
VIB RIBBON	3.990	3.490
X-MEN: MUTANT ACADEMY	6.990	6.490





















































Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de noviembre.

IMPUESTOS INCLUIDOS

GAME

EXIT

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892

A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 · TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 · TEL: 981 599 288

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12, AV. GRAN VÍA S/N · TEL: 965 246 951

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 · TEL: 965 143 99

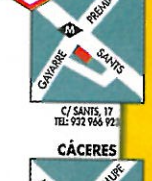
ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2, ED. FUSTER JUPITER · TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 · TEL: 965 467 959







ALMERIA — AV. DE LA ESTACIÓN, 14 · TEL: 950 0 643

BALEARES Palma — C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 · TEL: 971 720 071

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO, AV. I. GABRIEL ROCA, 54 · TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza — C/ VIA PÚNICA, 5 · TEL: 971 399 101

BARCELONA — C.C. BARCELONA-GLORIES, AV. DIAGONAL, 280 · TEL: 934 860 064

BARCELONA — C/ PAU CLARIS, 97 · TEL: 934 126 310

BARCELONA — C/ SANTS, 17 · TEL: 932 966 92

BARCELONA — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31, C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N · TEL: 933 608 174

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 · TEL: 934 644 697





BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÀ, C/ OLOF PALME, S/N · TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37, AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 · TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa — C.C. OLIMPIA, LOCAL 10, C/ ANGEL GUIMERÁ, 21 · TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 · TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró — C.C. MATARÓ PARK, C/ ESTRASBURG, 5 · TEL: 937 586 781

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7, AV. CASTILLA Y LEÓN · TEL: 947 222 717

CÁCERES — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 · TEL: 927 626 36

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 · TEL: 956 337 962

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43 · TEL: 964 340 053





CÓRDOBA — C/ MARÍA CRISTINA, 3 · TEL: 957 498 360

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65 · TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERÍA, 10 · TEL: 972 675 256

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 · TEL: 958 266 954

GRANADA Motril — C/ NUEVA, 44, EDIF. RADIOVISIÓN · TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23 · TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 · TEL: 943 635 73

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4 · TEL: 959 253 630

HUESCA — C/ ARGENSOLA, 2 · TEL: 974 230 404






JAÉN — PASAJE MAZA, 7 · TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 · TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CTRA. GENERAL NORTE, 12 · TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309 · TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 · TEL: 928 817 701

LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 · TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMING, 15 · TEL: 98 429 430

MADRID — C/ PRECIADOS, 34 · TEL: 917 011 480

MADRID — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 · TEL: 915 278 225








MADRID — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N · TEL: 913 782 222

MADRID — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA, S/N · TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58 · TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C.C. PICASSO, LOCAL 11, C/ CONSTITUCIÓN, 15 · TEL: 916 520 387

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR · TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 · TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 · TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 · TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53, CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 · TEL: 916 562 411









MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 · TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4, EDIF. OFISOL · TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N, EDIF. CONDESTABLE · TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 · TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 · TEL: 986 432 682

SALAMANCA — C/ TORO, 84 · TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 · TEL: 922 292 083

SEGOVIA — C.C. ALMUZARA, LOCAL 21, C/ REAL S/N · TEL: 921 463 462

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N · TEL: 954 675 223










SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38, PZA. LEGIÓN, S/N · TEL: 954 915 604

TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8 · TEL: 977 252 945

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20, C/ VIENA, 2 · TEL: 925 285 035

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 · TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16 · TEL: 963 339 619

VALLADOLID — C.C. AVENIDA, Pº ZORRILLA 54-56 · TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 · TEL: 944 103 473

ZARAGOZA — C/ ANTONIO SANGENIS, 6 · TEL: 976 536 156

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14 · TEL: 976 218 271

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL
			Envío por Transporte Urgente España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.	
			IMPORTE TOTAL	

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Pedido realizado por:

Nombre ______ Apellidos ______

Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______

Ciudad ______ C.P. ______

Provincia ______ Tf. ______

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-11-2000 **HBC**

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19

HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h.

Por Fax: 913 803 449

Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio —en el que está incluido también el embalaje, y el seguro— es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

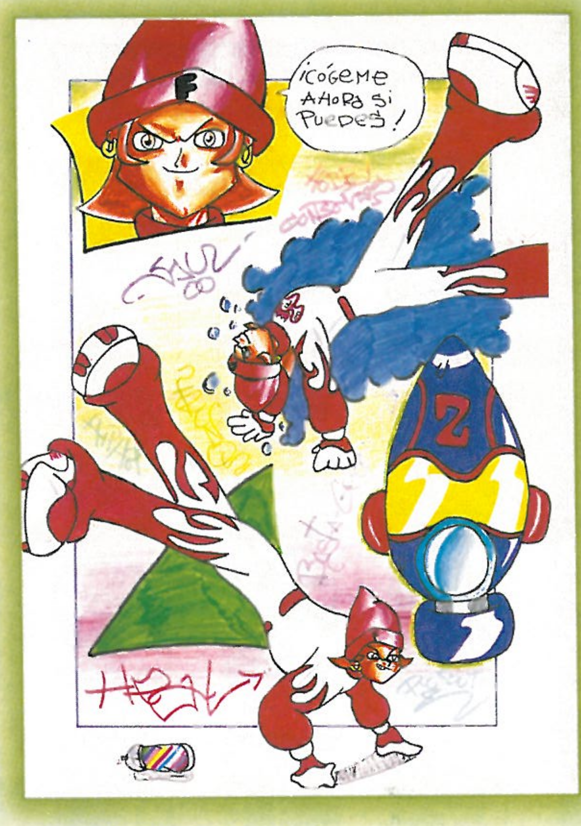
Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

GAME



teléfono *rojo*

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta.
28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.



JAVIER LOBATO FERNANDEZ. Sevilla
Dedicado a la memoria de Javier Lobato, un chico de 16 años de edad aficionado a los cómics y frecuente colaborador de El Corcho de Hobby Consolas, que falleció el pasado día 1 de septiembre.

JUEGOS GB

Hola, Yen. ¿Qué tal?. Soy un fanático de los clásicos y de las conversiones arcade, que tiene unas pocas preguntas para ti sobre GBC. Tengo el primer Zelda que salió y me gustaría saber si me merece la pena (por no decir el desembolso) hacerme con el Zelda DX. Me encantan los Zelda, pero aún así dime en qué se diferencian (aparte de los colores). Y ve a fondo (mejoras en la calidad de sonido, ampliaciones del mapeado... lo que sea).
Hombre, si dices que te encanta, Zelda DX incluye una mazmorra nueva, y además es diferente si se juega en una GB clásica o en una a color, el resto es exacto por lo que tú verás si merece la pena. Quizá prefieras esperar a Mystical Seed.
Me gustaría saber qué ha sido de aquel montón de juegos que tenía previsto Capcom y que me hicieron la boca agua: 1942, Ghost´n goblins y no sé si alguno más.
A mí también me gustaría saberlo. Los dos que dices salieron en USA, pero aquí lo tienen bastante crudo para llegar.
¿Está previsto que aparezca en GB algún título de las recreativas como Metal Slug o alguna nueva versión de King of Fighters?
De momento no.
¿Qué tal son esos recopilatorios de Konami?. Es que veo que llevan algunos juegos buenos, pero otros totalmente desconocidos de aire nipón-cutrecillo. Dime tú cuál es el mejor y de paso ponle nota....
Bueno, precisamente este mes llevamos el Vol. 4 comentado. Creo que tú has hecho un perfecto resumen de lo que ofrecen estos juegos: algunos están bien, pero otros no tienen ni pizca de gracia. En cualquier caso, puede ser una buena compra si te va ese estilo. Mi preferido es el Vol. 2.

> *"Commandos 2 aparecerá en DC y PS 2 entre Marzo y Abril del 2001, según Pyro."*

Esto es un poco metafísico.... Viendo de lo que es capaz GBC, ¿no piensa uno que la llorada Super NES pudo quedar desaprovechada, que no se le sacó todo el jugo?. Perdón, me he puesto nostálgico....
Pues tal vez tengas razón, lo que ocurre es que en su momento se produjo un cambio generacional y las consolas de 16 bits se quedaron obsoletas. GB sobrevivió por su concepto portátil, pero al aparecer consolas domésticas más potentes, SN y MD no pudieron mantener el tipo, aunque como tú bien dices, podrían haber dado más de sí.

Benjamín Detraux

ESTRATEGIA EN 128 BITS

Hola, ante todo felicitaros por la mejor revista sobre consolas. Tengo una flamante Dreamcast desde hace unos ocho meses y espero que me contestes unas cuantas preguntas: ¿Va a salir Age of Empires II?¿Cuándo?
Sí, en el pasado E3 Microsoft confirmó que su genial juego de estrategia aparecería en las 128 bits sobre el mes de Diciembre.
¿Saldrá Commandos II para mi consola? ¿Cuándo?
Pyro Studios, la compañía española que lo está desarrollando ha asegurado versiones para DC y PS 2, y aunque aún no se sabe nada de las fechas, lo más probable es que aparezca a en Marzo o Abril.
¿Y otros juegos parecidos a los dos que te he comentado?
Si buscas un juego de estrategia en tiempo real no pierdas de vista Peace Makers, aunque Heroes of Might and Magic III ha cosechado un gran éxito en PC, y también está a punto de aparecer en nuestra consola.
¿Saldrá algún ISS para Dreamcast?
De momento no, pero Konami ha comenzado a trabajar recientemente para DC, por lo que es posible que muy pronto aparezca una versión.
¿Shenmue saldrá traducido al español o al menos subtitulado?
El juego estará perfectamente doblado y subtitulado... al inglés.
¿SWAT 3, para cuándo? ¿Será bueno?
En PC es un gran juego que combina acción y estrategia, aunque las conversiones que hemos recibido hasta ahora no han cumplido nuestras expectativas. Los usuarios de DC aún tendrán que esperar hasta mediados del 2001.
¿Cuándo saldrá el juego de fútbol definitivo?
Sega está poniendo todo su empeño en desarrollar un juego de fútbol revolucionario, aunque aún no hay nombres ni fechas, de momento tendremos que conformarnos con el último Worldwide Soccer, que se llamará UEFA Dream Soccer y que no está nada mal.
Y por último ¿Saldrá

para Dreamcast algún MGS 2 o un juego parecido?
Hay un rumor corriendo por ahí, que dice que si el juego cosecha un gran éxito en PS2 podría ser convertido a la consola de Sega, aunque de momento, tendrás que conformarte con un juego llamado Head Hunter, que fue una de las sorpresas del E3 y también nos pone en la piel de un agente secreto.

Higinio García Aragón

LANZAMIENTOS PARA DREAMCAST

Hola Yen ¿cómo estás amigo? Soy Hannibal Smith, un suscriptor de la mejor revista de juegos del universo y también un gran fan tuyo, tengo una DC y me gustaría saber cuándo

> *"Está previsto un Driver para DC, que sería una versión a partir del juego de PC"*

van a salir los siguientes juegos: Star Wars Trilogy, Spike Out, 18 wheeler, The Lost World, F355 y Half Life.
Me encanta que los planes salgan bien. A lo que vamos F355 ya está en la calle gracias a Acclaim, y muy pronto podrás encontrar Half Life y 18 Wheeler. En cuanto a las otras recreativas de Sega, no está confirmado que vayan a convertirse a Dreamcast, aunque yo no lo descartaría.
He visto y jugado al Driver en PlayStation y me chifla ¿habrá también versión para Dreamcast? ¿Cuándo?
El primer Driver contará con una versión para los 128 bits de Sega realizada a partir del juego de PC, aunque aún no tiene fecha. El que de momento no ha sido confirmado es Driver 2.
También me gustan los juegos Jedi Power Battles y La Amenaza Fantasma ¿saldrán para mi consola?
La Amenaza Fantasma no aparecerá para Dreamcast, aunque Jedi Power Battles lo hará en pocos meses. Los aficionados a la saga galáctica también podrán disfrutar de Bombad Racing, un juego de carreras locas ambientado en el Episodio I de La Guerra de las Galaxias.
Acerca de Shenmue, ya que no saldrá traducido ni doblado a nuestro idioma ¿Saldrá al menos con una guía de textos tipo Zelda 64? Y si esto es imposible ¿Haréis el esfuerzo de sacar una de esas maravillosas guías de Hobby Consolas?
Sega no ha dicho palabra sobre una guía de textos, pero no dudéis que vuestra revista favorita os ofrecerá una de sus guías rápidas, cueste el esfuerzo que cueste.

Hannibal Smith

EL FUTURO DE NINTENDO

¿Qué tal está Yen? Yo bien, Soy Santi, un valenciano de 15 años, y quería que me resolvieses unas exasperantes dudas. Me gustan mucho las aventuras gráficas ¿sacarán alguna, aunque sea regular, para N64?
No te exasperes, pero me temo que no hay nada anunciado para tu consola, ni siquiera regular.
¿Cuál será el nombre final para la nueva consola de Nintendo, Game Cube o Dolphin?
Después de barajarse los nombres de Project Dolphin y Star Cube, perece que su nombre definitivo será Game Cube.
¿Hay alguna remota posibilidad de que salga The Sims para alguna consola actual?
De momento no aparece en los planes de lanzamiento de ninguna compañía, aunque es cierto que cada vez llegan más versiones de juegos de PC, así que todo es posible.
¿Para cuándo el Broken Sword III? ¿Para qué plataforma?
Parece que la tercera parte de las aventuras de George Stobart no va a aparecer en ninguna consola, aunque lo más probable es que si Revolution se decide, lo



IRIS BASTIDAS LÓPEZ. Barcelona

Opinión

UN GOLPE DE AIRE FRESCO

Square ha aportado nuevos aires a un mundo que se deja llevar más por los intereses comerciales que por la calidad argumental y desarrollo del juego en sí, alejándose con Vagrant Story de los argumentos atrofiados e hiper-sofisticados a los que nos tiene acostumbrados, para deleitarnos con una historia que, aunque no evita ciertos tópicos medievales, ciertamente logra sumergirnos en esa época ya de por sí misteriosa y cargada de innumerables leyendas, cultos prohibidos por la ortodoxia imperante, secretos indescifrables, variantes esotéricas y villas de piedra que son el más vivo reflejo de esa época mágica y sugerente. Ya era hora de que los aficionados pudiésemos, además sentirnos plenamente identificados con juegos tan personales y alejados de las historias convencionales y usurpásemos el poder oculto que encierra una de las más increíbles páginas de la historia.

David Chuecos Mtnez Lorca, Murcia

haga en PlayStation.

¿No crees que Sony se aprovecha de los usuarios vendiendo la Play 2 a 70.000 ptas? Como la primera tuvo tanto éxito, seguro que se aprovechan del tirón.

En primer lugar, no serán 70.000 sino 74.900, lo que no es "aprovecharse" ya que se trata de un producto de alta tecnología. Que te parezca o no que merece la pena, es cosa tuya. Por otra parte, es lógico que aprovechen el éxito de PlayStation, ya que , entre otras cosas, PS2 será compatible con la consola anterior.

¿Para cuándo Resident Evil 0 para la N64?

> *"Capcom no lanzará ya Resident Evil 0 para N64, sino para Game Cube"*

¿Habrá alguna secuela más para N64?

Parece que finalmente Resident Evil 0 no será para N64 sino para Game Cube, en cuanto a otras secuelas, yo apostaría a que no.

¿Qué traerá la Dolphin/Game Cube?

Todavía queda más de un año para que llegue esta consola. Yo sé mucho, pero desde luego no soy adivino.

Santiago Roberto Rodríguez

EL MEJOR JUEGO DE LAS OLIMPIADAS

Hola Yen ¿Vo que pa? Como todo el mundo, me gustaría hacerte unas preguntitas, así que voy al grano.

¿Qué juego de olimpiadas crees que es mejor para la Dreamcast: Sydney 2000, International Track & Field o ése nuevo de Sega?

Aunque Virtua Athlete es el más espectacular, tanto por jugabilidad como por número de pruebas disponibles International Track & Field es el mejor en su género. Sidney 2000 es un fistro total.

¿Crees que hago bien vendiendo mi N64 y mi PlayStation para comprarme la Dreamcast?

Hoy por hoy, Dreamcast es la mejor consola que se puede encontrar en el mercado, así que no te va a decepcionar. Aunque lo mejor sería poder conservar las otras dos máquinas, pero claro, la pela es la pela.

¿Va a haber otro juego de tenis para DC?

Seguro que sí, pero de todos modos dudo que, a corto plazo, pueda aparecer un juego para cualquier consola que supere en opciones y diversión a Virtua Tennis. Si acaso Virtua Tennis 2.

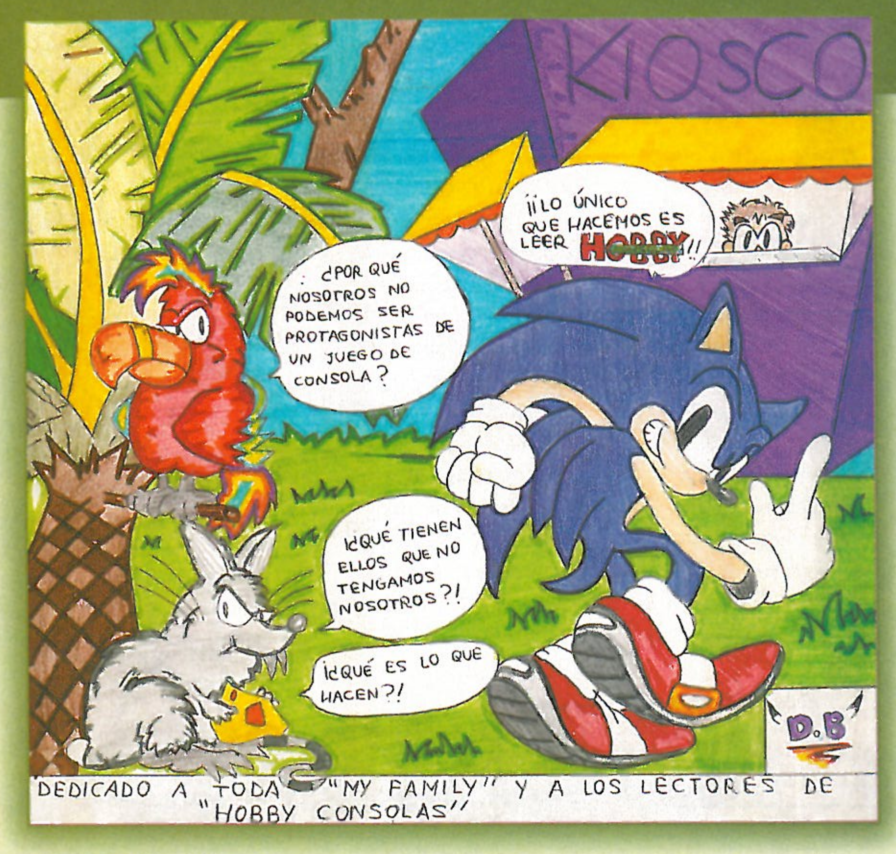
¿Qué es el Vibration Pak?

Un periférico para Dreamcast y N64 que, acoplado al control pad, añade vibración a los juegos.

¿Hay algún tipo de tarifa plana?

De momento lo único que puedes hacer es pedir a telefónica la identificación del número al que llama la consola y solicitar un bono por un número de horas a un precio fijo. Parece que cuando aparezcan los próximas versiones de DreamKey el problema estará solucionado y podremos contratar tarifa plana con cualquier compañía.

Joaquín



DAVID BOU PÉREZ. Alicante

CUESTIONES TÉCNICAS

¡Hola Shen! Es la primera vez que escribo, así que espero que me la publiques. Estas son mis dudas:

Si Donkey Kong lo creó Nintendo, ¿cómo es que es Rare la que hace todos sus juegos ahora?

Es que Rare es un grupo de programación que pertenece a Nintendo, por cierto, mi nombre es Yen, y lo pone bien clarito al principio.

¿No crees que el precio de la PS2 es un poco "Exhorbitante"?

En relación a lo que estamos acostumbrados sí, pero Sony se escuda en que se trata de un nuevo concepto de consola, al que llama "sistema de entretenimiento multimedia". Pero desde luego, barata no es.

¿Es cierto que Panasonic sacará una GameCube que podrá también leer DVDs?

Está previsto que sea Matsushita (alias Panasonic) la compañía que desarrolle esa versión de la consola, aunque a un precio superior.

¿Sería factible una consola portátil con soporte minidisc?

Por supuesto que sí, aunque al ser una patente de Sony, tendría que ser la propia compañía la que lo hiciera, u otra compañía dispuesta a pagar por los derechos de utilización de dicho sistema.

He visto en una página que es imposible que las cifras de polígonos de la X-BOX sean reales, además de los problemas de los cuellos de botella. ¿Es verdad? Por cierto, ¿qué son los cuellos de botella?

Como siempre os he dicho, yo jamás me fío de las cifras, y sí de los juegos. No digo que lo que ha dicho Microsoft no sea verdad, pero yo prefiero ver los juegos y después juzgar. En informática, un cuello de botella (también llamado efecto embudo) se produce cuando un elemento de la arquitectura de la máquina tiene una capacidad de proceso muy inferior al resto de componentes, ralentizando la información que pasa por él.

¿La GameCube tendrá más éxito que la N64?

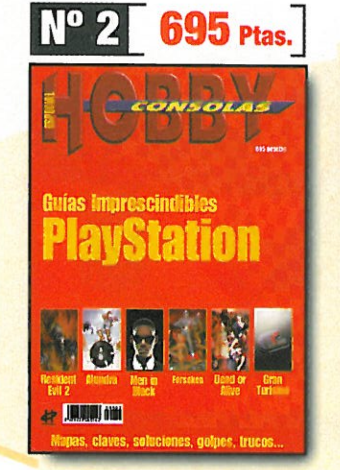
Eso es algo que decidirán, como siempre, los juegos que se desarrollen para ella.

Bruno Rdez de Bobes

Guías Totales

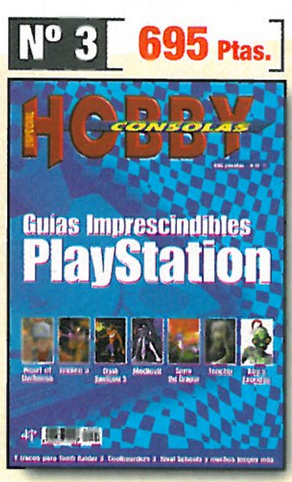
PARA TUS VIDEOJUEGOS FAVORITOS

Nº 2 [695 Ptas.]



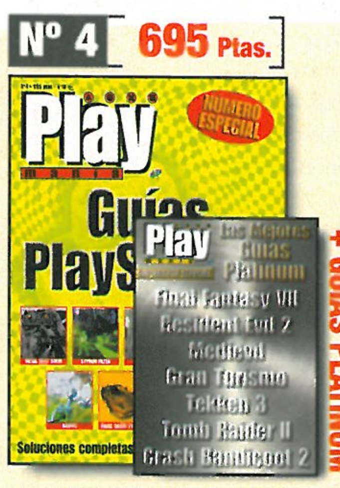
- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE

Nº 3 [695 Ptas.]



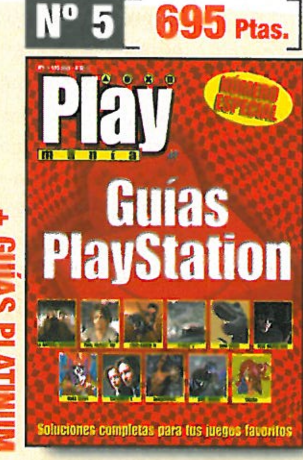
- TEKKEN 3
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- HEART OF DARKNESS
- SPYRO THE DRAGON

Nº 4 [695 Ptas.]



- METAL GEAR SOLID
- BICHOS
- SILENT HILL
- TOMB RAIDER III
- FIFA '99
- NEED FOR SPEED IV
- DRIVER
- SYPHON FILTER
- RIDGE RACER TYPE 4

Nº 5 [695 Ptas.]

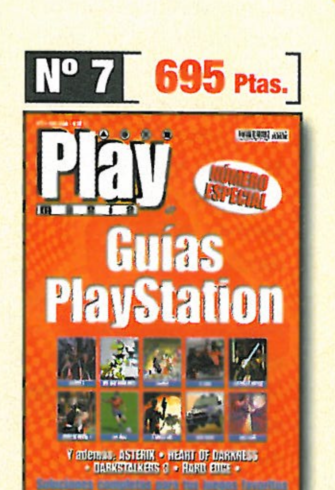


- FINAL FANTASY VIII
- LA AMENAZA FANTASMA
- TOMB RAIDER IV
- DINO CRISIS
- SOUL REAVER
- SHADOWMAN
- DISC WORLD NOIR
- EXPEDIENTE X
- TARZÁN
- BUGS BUNNY: LOST IN TIME
- V-RALLY 2

Nº 6 [695 Ptas.]

- SYPHON FILTER 2
- FEAR EFFECT
- TOY STORY 2
- RESIDENT EVIL 3
- GRAN TURISMO 2
- ISS PRO EVOLUTION
- APE ESCAPE
- THEME PARK WORLD
- CRASH BANDICOOT 3
- SPYRO 2
- SHADOW MADNESS
- MANAGER DE LIGA
- TONY HAWK'S
- GRAND THEFT AUTO 2
- CIVILIZATION II

Nº 7 [695 Ptas.]



- GEX: DEEP COVER GECKO
- JEDI POWER BATTLES
- F1 2000
- A SANGRE FRÍA
- HARD EDGE
- HEART OF DARKNESS
- FIFA 2000
- DARKSTALKERS 3
- MEDIEVIL 2
- WILD ARMS
- COLIN MCRAE
- GRANDIA
- AXTERIX
- JUNGLA DE CRISTAL 2

Nº 1 [795 Ptas.]



- SUPER MARIO 64
- TUROK
- KILLER INSTINCT GOLD
- SADOWS OF THE EMPIRE
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- MARIO KART 64
- GOLDENEYE 007
- EXTREME G
- DIDDY KONG RACING...

Nº 2 [795 Ptas.]





- TUROK 2
- FIFA: RM98
- V-RALLY 99
- F-1 WGP
- LEGEND OF ZELDA
- BANJO-KAZOOIE
- DUKE NUKEM 64
- YOSHI'S STORY
- MISSION:IMPOSSIBLE
- MORTAL KOMBAT 4...

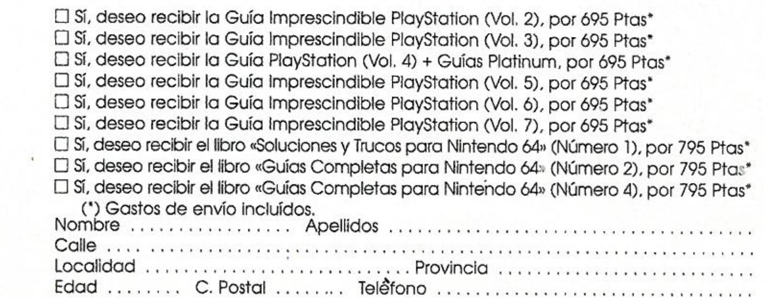
Nº 4 [795 Ptas.]

- RESIDENT EVIL 2
- SHADOWMAN
- CASTLEVANIA 64
- BOMBERMAN HERO
- F-ZERO X
- STAR WARS RACER
- BEETLE ADVENTURE RACING
- QUAKE II
- TONIC TROUBLE
- MARIO GOLF
- HYBRID HEAVEN
- MARIO PARTY
- ZELDA 64...

COMPLETA TU COLECCIÓN



Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de abajo, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.



☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation (Vol. 4) + Guías Platinum, por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 5), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 6), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 7), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4), por 795 Ptas*
(*) Gastos de envío incluidos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma



teléfono rojo

EN ESPERA DE GAME BOY ADVANCE

Hola Yen, ¿qué tal? Me llamo Dani y os llevo leyendo casi desde el número 1. Poseo una GBC y en breve una GBA. Ahí van las preguntas:

La GBC ha tenido bastantes versiones de juegos tan famosos como Tomb Raider, MGS, etc., pero ¿es cierto que también van a hacer una versión de Resident Evil y Dino Crisis?

A ver, el primero lo cancelaron hace ya algunos meses, aunque todavía no se ha descartado totalmente, pero el segundo sí que va a salir seguro.

¿Cuándo va a salir el Buffy The Vampire Slayer para GBC?

A lo largo del 2001.

Por curiosidad, he leído en Internet que van a hacer un juego de cocina y de las Spice Girls para GBC. ¿Es cierto?

De momento sólo está disponible el Rugrats, en el que puedes cambiarle los vestidos a Angelica, y muy pronto llegará Hello Kitty. Si te vale con eso...

El Pokémon Gold y Silver, ¿estará en castellano?

Sí, como todos.

¿Cómo será la GBA? Dime algunos juegos que saldrán.

Pero bueno, ¿para qué publica HC los reportajes? Toda la información disponible está en el número pasado, así que repásatela, majete.

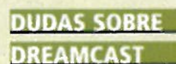
Dime los próximos bombazos para GBC.

Los más interesantes son DKC, un nuevo Lucky Luke, Aladdin, Dinosaur...

Daniel Sánchez



MARIO COSÍN GUILLÉN. Valencia



DUDAS SOBRE DREAMCAST

Hola Yen, ¿qué tal? Me llamo José Antonio y ahí van mis preguntas:

¿Va a salir algún juego de fútbol parecido al ISS y FIFA para Dreamcast? Si es así, di cuáles.

Sega va a sacar UEFA Dream Soccer (el nuevo nombre de SWWS), que tiene buena pinta.

¿Saldrá definitivamente el Shenmue en castellano? ¿Cuándo será la fecha de salida?

Definitivamente, y por desgracia, NO. Saldrá en diciembre, doblado y subtitulado al inglés.

¿Es verdad que van a salir los juegos Unreal Tournament y Half-Life para Dreamcast? ¿Cuándo?

Es verdad, el primero para mediados del 2001, y el segundo el mes que viene.

¿Para cuándo Silent Scope y Dino Crisis para Dreamcast?

Silent Scope» estará en la calle el mes que viene, en cuanto a Dino Crisis no conozco su fecha definitiva, pero apostaría a que no pasará del mes de Marzo.

A parte del Metropolis Street Racer, ¿van a salir otros juegos de coches que merezcan la pena?

Pues sí. Por ejemplo Sega GT, que debe estar ya casi en las tiendas.

¿Cuándo llegará a España la VMS con reproducción de MP3?

Es posible que se retrase hasta el año que viene.

¿Van a venir las versiones de colores de Dreamcast? (Lo pregunto por curiosidad).

No (lo respondo por obligación).

Ya que me ha picado la curiosidad, ¿cómo van las ventas de la Dreamcast en Japón? ¿Y en el resto del mundo?

En Japón no ha tenido el éxito que se esperaba, pero en USA está funcionando de maravilla, y en Europa ya lleva un millón de unidades vendidas. Además, la última bajada de precios puede aumentar considerablemente estas cifras.

Por último, ¿qué juegos merecería la pena comprar estas navidades (todos los géneros)?

Apunta: Shenmue, Quake III, MSR, Jet Set Radio... y ésto es sólo el principio.

José Antonio

SOBRE EL FUTURO

¡Hola Yen! Me llamo Juan, tengo una N64 y una PS, y unas cuantas preguntillas para ti que me gustaría que me contestaras.

¿Cuánto le queda de vida a la Play?

Pues Sony ha asegurado que la salida de PS2 no significará la muerte

Opinión

EN DEFENSA DEL ARTE DE HACER VIDEOJUEGOS

Desgraciadamente, siempre tiene que haber algún "ser de bajo nivel cultural" que insulte y ofenda a las personas aficionadas a los videojuegos.

Hay cientos de entretenimientos diferentes, y todos ellos deberían ser tratados en condiciones de igualdad, pero a veces pasa que el de los videojuegos no está precisamente bien visto. Un elevadísimo porcentaje de personas tiene en su domicilio una consola u ordenador, que utilizan exclusivamente para jugar. ¿Porque les obligan? No. ¿Por qué, entonces, cuando uno reconoce que le gusta jugar a la consola, le tachan de marginado y otras cosas? A todo el mundo le gusta jugar, pero parece que hay miedo a reconocerlo.

Detrás de un videojuego como Soul Calibur, FFVIII o Zelda 64 hay cientos de personas que han estado inmersos en proyectos durante meses, como grafistas, programadores, dibujantes o músicos. Y quiero decir músicos de verdad, no ineptos sin ningún talento específico a los que no les queda más remedio que "componer" bakalao o darle patadas a un balón.

Gorka Bolea Ilundáin (Ansoáin, Navarra)



teléfono rojo

Opinión

UNA MALA EXPERIENCIA

Me gustaría que todo el mundo supiera lo que me pasó en la IV feria del videojuego de Sabadell. Para empezar, tuve que esperar más de una hora en una escalera, porque la gente tenía que entrar de uno en uno, cada medio minuto. Cuando por fin entré, me encontré con unas diminutas salas con pocas consolas y juegos viejos, como el primer GT o Action Man. Y cuando encontré una DC, no tenía el mando conectado. Pero lo peor de todo es que la única PS 2 no era jugable para el público, y teníamos que aguantar viendo cómo los organizadores se pasaban horas jugando al TTT, por no hablar de los juegos emulados de Neo Geo. Otro caso curioso ocurrió durante los torneos, donde nada estaba organizado, y si no tenías rival quedabas eliminado. También había escasez de control pads, TV que a la más mínima vibración se apagaban, o ausencia de premios. Deseo pensar que las demás ferias son fantásticas, y esto sólo fue un caso aislado.

Mario Quiñones Coscujuela (L'hospitalet de Llobregat, Barcelona)

inmediata de la actual PS, y prueba de ello ha sido el lanzamiento de PSOne, aunque es evidente que el ritmo de salida de juegos irá decreciendo con el tiempo.

> *"Tony Hawk, Colin McRae, Vampire, SIlent Hill 2, Unreal saldrán para XBOX"*

Según tengo entendido, Namco programará para GameCube. ¿Habrá algún juego tipo Tekken o Soul Calibur para ésta?
Hombre, si Namco programa para Game Cube, hay muchísimas posibilidades de que desarrolle juegos de lucha, aunque no puedo decirte con seguridad si serán los que enumeras u otros nuevos.
Si la PS2 es difícil de programar, ¿significa que habrá menos juegos en su catálogo?
No necesariamente. Asumiendo que sea cierto, eso sólo implicaría que los programadores necesitarán algo más de tiempo para conseguir los mismos resultados, pero eso no tiene por qué afectar al catálogo.
¿Se sabe de algún juego para la X-BOX?
En la presentación que Microsoft realizó el mes pasado, se nombraron versiones de Tony Hawk, Colin Mc Rae, Munch's Oddysee, Unreal, Silent Hill 2, Vampire, etc.
¿Cuánto valdrá ésta, más o menos?
Según Microsoft, aún no lo saben ni ellos.

Joan Tello Salamanca

ACUERDOS Y DESACUERDOS

Hola Yen, me llamo Juanfra, tengo 16 años, una DC y unas cuantas preguntas, allá van: Explícame por qué Codemasters ha cancelado todos los proyectos que tenía previstos para DC.
Probablemente se deba a una estrategia de mercado, debido a que el número de usuarios de la consola de Sega aún no es muy elevado.
¿Por qué Core está programando Tomb Raiders tan malos para DC, y en cambio parece que está programando uno tan chulo para PS2?
Pues es una buena pregunta, y a mí me huele que es la propia Sony la que está detrás de todo esto. De cualquier modo, los TR de DC son conversiones mejoradas de juegos que en PS son auténticas maravillas, yo no me atrevería a decir que son "malos", pero bueno, a lo mejor hay suerte y también convierten a DC el Next Generation.
¿Por qué EA no quiere programar para mi consola?
Ni para la tuya ni para el resto de las Dreamcast. Te repito lo que he dicho sobre Codemasters. Todo ese tipo de acuerdos responden a negociaciones y estrategias bastante complicadas, que no siempre dependen del deseo de los usuarios o los programadores.
¿Sabes algo del próximo RE de DC?
Que de momento nadie ha dicho nada sobre él.
¿Saldrá subtitulado al menos el Shenmue?
Sí, pero al inglés (y van tres veces ya).
Dime todo lo que sepas del Sonic Adventure 2.
Que aparece Sonic, que será para DC, y que saldrá el año que viene. Sé más, pero no tengo espacio.
Cambiando de tema, ¿cuál es vuestra dirección de Internet?
Apunta: www.hobbypress.es/hobbyconsolas

Juan Francisco Donoso

¿"TERCERAS FIESTAS"?

¡Hola Yen! Es la tercera vez que te escribo, espero que esta vez tenga suerte. Tengo una PS, y el mes que viene una PS2.
¿Qué son las third parties de las que tanto se habla?
Pues, hablando en plata, así se llama a las compañías que programan juegos para consolas de otras compañías, podríamos decir que porque no tienen una consola propia en la que sacarlos. Serían 3rd parties compañías como Capcom, Namco, Konami, Electronic Arts, etc. Del mismo modo se conoce como 1st parties, a las compañías que sacan juegos para su propia consola (Sega, Sony y Nintendo), mientras que las 2nd parties serían los equipos de desarrollo que trabajan exclusivamente para una compañía, como por ejemplo Rare en Nintendo. Te quejarás de la lección ¿eh?
¿Ya sé lo que opinas al respecto pero, ¿qué la PS2 sea difícil de programar no quiere decir que los juegos sean malos o tengan imperfecciones gráficas?
Los Ferrari son muy difíciles de pilotar pero, ¿quiere eso decir que sean malos o imperfectos? PS 2 plantea dificultades, pero si se superan mira MGS 2
¿Son compatibles los cables de la PS (cable de corriente y el cable del euroconector) con PS2?
Totalmente.

David

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.




GAMESOFT
PLAYSTATION - DREAMCAST - NINTENDO 64 - GAMEBOY - PC
VISITA CUALQUIERA DE NUESTRAS TIENDAS EN MADRID
CENTRO
C/ Tres Cruces 6
Tel. 915223244
VALLECAS
C/ Sierra de Cadí 3
Tel. 914775981
RETIRO
C/ Alcalde Sainz de Baranda 7
Tel. 914096897
PROSPERIDAD
C/ Eugenio Salazar 47
Tel. 914169938
TETUÁN
C/ Pensamiento 14
Tel. 915714964
CIUDAD LINEAL
C/ Gutierrez de Cetina 12
Tel. 914076305
B. DEL PILAR
Pza. Fonsagrada 8
Tel. 917 308 196
COSLADA
C/ Manuel María de Zulueta 9
Tel. 916719470
TELÉFONO CENTRAL DE PEDIDOS: 915 223 244
GARANTIZAMOS TODOS NUESTROS ARTÍCULOS
- Servicio técnico de reparación
- Madrid capital, entrega a domicilio (400 pts.)
- Envíos a toda España en 24h (750 pts.)
- Ofertas en PSX, DC, N64, Gameboy
- Compra, Venta, Cambio y Alquiler
- Todas las Novedades
- Juegos y Consolas de ocasión
- Periféricos y Accesorios
Presentando este anuncio obtendrás un dto. de 1000 pts. en compras superiores a 20.000 pts., de 600 pts en compras superiores a 5.000 pts. y de 300 pts. en compras inferiores a 5.000 (OFERTAS NO ACUMULABLES)


¿ALGUIEN TE DA MÁS? COMPRUÉBALO HOY MISMO
MÁS DE 5.000 VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS EN STOCK (NUEVOS O DE OCASIÓN GARANTIZADOS EN VENTA, CAMBIO O ALQUILER)
SOLO EN
MEGA JUEGOS
• TE COMPRAMOS TUS VIDEOJUEGOS QUE YA NO QUIERAS
• TE ASEGURAMOS SIEMPRE EL MEJOR PRECIO O TE DEVOLVEMOS EL DOBLE DE LA DIFERENCIA
• ATENCIÓN A PARTICULARES Y TIENDAS (Precios de almacén)
• TE OFRECEMOS LA FRANQUICIA MÁS RENTABLE
• REPARACIÓN GARANTIZADA DE VIDEOCONSOLAS
GRATIS:
Si solicitas tu catálogo gratuito antes del 30 / 10 / 2000 participarás en el sorteo de una playstation 2 que se celebrará el 30 / 12 / 2000
Centro Comercial Colombia
Avda. Bucaramanga, 2 L. 218 Madrid 28033
TELF: 91 3813367
FAX: 91 3810697
wwwempresas.mundivia.es/megajuegos


DKSHOP Games
PSX DC GB NGP MP3 DVD
¡TODO EN CONSOLAS!
JoyPad/Volantes
MemoryCards
Pistolas Ópticas
Arcade Sticks
Unidades de Backup
Action Replay
Baterias recargables
DiscMan MP3/DVDs
pedidos@dkshopgames.com
666 38 36 99
http://www.dkshopgames.com
GRAN OPERACIÓN
CAMBIO- COMPRA- VENTA- ALQUILER
MEGADRIVE
SUPER NINTENDO
GAME GEAR
MASTER SYSTEM
NINTENDO
NEO-GEO
LYNX
CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS
Dirección: Videojuegos M.V.
C.C. Dendaraba. B- 16. 01004 Vitoria
Horario: 11- 1,30 y 17 a 20,30.
Teléfono: 945 148319
www.euskalnet.net/juegosmv
e-mail: juegosmv@euskalnet.net
10º ANIVERSARIO - OFERTAS


JPC GAMEs
*Al hacer tu pedido en JPC reciviras GRATIS una PSone
MAYORISTA DE VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS
Distribuimos todos los sistemas
Playstation
Pc Cd-rom
Dreamcast
Nintendo 64
Game Boy
Playstation 2
Informacion diaria de Novedades
Amplio stock
Envios a toda España en 24h
Accesorios Impor. PSX GB N64 DC
Pide catalogo gratis
Presupuestos de juegos nuevos y 2ªmano para Inaguraciones
TEL. 966 526 372
jpc@teleline.es


¡¡Reserva ya tu espacio publicitario!!


Distribución Nacional Producto Nuevo y 2ª Mano
Club VIDESUR, S.L.
MICRO GAMES
MICRO GAMES 1
C/. Don Lope de los Ríos, 28
(Valdeolleros/StaRosa)
14006 - CORDOBA
Telf.(957) 276575
MICRO GAMES 2
Avda. Parque esquina Felipe II
(Ciudad Jardín)
14005 - CORDOBA
Telf.(957) 452490
E-mail : microgames@alcavia.net
Pásate por cualquier MICRO GAMES o haz tu pedido por correo SEUR llamando al 957 401 003
PÚBLICO
¿Quieres ser socio y recibir nuestro catálogo? Tienes 3 opciones para conseguirlo.
1 ¡¡Escríbenos!!
Manda una carta con todos tus datos a : MICRO GAMES c/. Don Lope de los Ríos, 28 14006 - CORDOBA
2 ¡¡Llámanos!!
y pide cualquier videojuego. Te haremos socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo.
3 ¡¡Pásate!!
Por cualquier videoclub o tienda MICRO GAMES y pídelo en mostrador GRATIS.


PROFESIONAL
¿ Tiene usted un VIDEOCLUB ó VIDEOJUEGOS al ALQUILER ?
Todo en NUEVO y 2ª MANO.
Le enseñamos a CAMBIAR y a vender de 2ª MANO
Nuestro Catálogo personalizado para sus clientes.
¡¡ Llámenos sin compromiso !!

VIDEO - MANIA

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS DVD Y VHS

¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA O YA LA TIENES ABIRTA? LLAMANOS Y TE INFORMAREMOS

96 652 61 21

DISTRIBUCION A TIENDAS A NIVEL NACIONAL VIDEOJUEGOS ACCESORIOS, PELICULAS VHS DVD

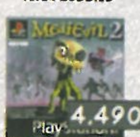






CHASE THE EXPRESS 6.490 · PARASITE EVE II 7.490 · SYDNEY 2000 7.490 · RAYMAN 2 6.990 · MR DRILLER 4.490 · TEAM BUDDIES 6.490





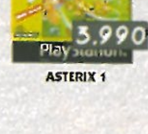
TOCA W.T.C. 7.490 · NIGHMARE CREATURES II 6.990 · ALL STAR TENNIS 2000 6.990 · A SANGRE FRIA 7.490 · MAGICAL DROP · MEDIEVIL 2 4.490










TARZAN 3.990 · SOUL REAVER 4.990 · LAS VEGAS CASINO 1.990 · SKI AIR MIX 1.990 · SPORTS SUPERBIKE 1.990 · STREET SOCCER 1.990

TEKKEN 3 3.990 · CRASH 3 3.990 · FINAL VII 3.990 · FINAL VIII 3.990 · ASTERIX 1 3.990 · METAL GEAR SOLID 3.990








DEAD OR ALIVE 2 8.390 · VIRTUAL TENIS 8.490 · CRAZY TAXI 8.490 · NIGHTMARE CREATURES II 7.990 · S.FIGHTER 3 DOUBLE IMPACT 8.490 · MAGICAL RACING TOUR 8.490





PERFECT DARK 6.890 · POKEMON AMARILLO ROJO Y AZUL 5.890 · METAL GEAR SOLID 5.890



PERFECT DARK 10.490



POKEMON SNAP 10.490

Envios de Pedidos a Domicilio
966526121 video-mania@ole.com
RECIBE TUS JUEGOS PREFERIDOS EN 24H Y SIN PAGAR GASTOS DE ENVIO compra sup. 7.000 ptas

***RESERVA LA PS 2 antes del 15 noviembre 2.000 Ptas de DESCUENTO**



74.900

19.900

2 Mandos 20.900
2 Mandos + Memory 21.900

***AL COMPRAR UNA PS one 1.000 Ptas de DESCUENTO**

* Promocion valida tiendas punto rojo a consumir en alquileres

DISTRIBUCION MAQUINA AUTOMATICA 24H



VENTAJAS

- Garantia de un año.
- Programa Windows 2000.
- Totalmente autonoma.
- Trailers.Imagen y SONIDO.
- Sistema almacenaje 2x1.
- Grupo de continuidad.
- Asistencia in situ.
- Teleasistencia.
- Se instala en cualquier negocio. Tienda Moviles.Informatica.Bar.
- Se amortiza con tan solo 10 alq. Diarios GARANTIZADO.
- Tabien vende productos varios.
- Con la Vide-Mania estara abierto las 24h del dia.
- Recaudara por adelantado sus alq
- Dara mas rotacion a sus peliculas.

Para mas Informacion del Disdribuidor Automatico 24h

Tel. 96 652 61 21 E-mail: video-mania@ole.com

ALBACETE
MANSA C/.Dr.Manzaneda 2 Tel. 967 312 263
LLIN C/.Coullaut Valera 6 Tel. 967 176 004
LARROBLEDO C/.Graciano Atienza 10 Tel. 967 146 443

ALICANTE
COY 1 C/.Hispanidad 22 Tel.966 526 121
COY 2 C/.Musico Gonzalo Blanes 41 Tel. 965 548 133
COY 3 Plza.Jaime Conquistador 1 Tel. 965 330 548
FAZ DEL PI Avda.Oscar Espla 12
AYA DEL ALBIR Tel. 966 867 081
RO DE ALCOY C/.Virgen Desamparados 34 Tel. 965 532 064
Avda. De la Paz 33 Tel. 966 551 049
VELDA C/.Maestro Ramis 40 Tel. 965 604 872

BARCELONA
RCELONA C/.Obispo Sivilla 40 Tel. 934 174 186
DA DE TER C /.Bac de Roda 42 Tel. 619 464 355
RELLO Avda.Monserrat 17 Tel. 616 464 355

CIUDA REAL
TOMELLOSO C/.Concordia 37 Tel. 926505 863

CUENCA
CUENCA C/.Teniente Gonzalez s/n Tel. 969 221 453

GERONA
GERONA C/.Montseny 45

GRAN CANARIA
LAS PALMAS C/.Leon y Castillo 337 Tel. 928 296 035

HUELVA
HUELVA Avda.Galaroza 1 Tel. 636 679 077
PUNTA UMBRIA C/.Ancha 115 Tel. 666 314 252

MALAGA
VELEZ C/.J.Sebastian el Cano 2 bajo Tel. 952 558 344

MURCIA
ALAHAMA DE MURCIA C/.San Pedro 2 Tel. 968 636 114
CABEZO DE TORRE C/.Carmen 32 Tel. 968 307 364
ESPINARDO C/.Calvario 1 Tel. 968 30 80 21
LORCA Avda.Europa 2 bajo Tel. 968 473 160
LAS TORRES DE COTILLAS C/.Mula 52 Tel. 606 593 943

MADRID
PROXIMA INAGURACION

NAVARRA
PAMPLONA Avda.La Rioja 6 bajos Tel. 948 366 668

TARRAGON
BONAVISTA C/.Ventidos 36 Tel. 977 540 602
TORREFORTA Plaza.Nou Centre Blq.3 Esc 1

SEVILLA
ESTEPA C/.Gilena 12 Tel. 629 635 256

TERUEL
ALCANIZ C/.Belmonte de San Jose 11 1° Tel. 978 830 430

VALENCIA
CARLET Avda.Balaguer 8 Tel. 962 994 792
LLOMBAI C/.Maestro Torres 8 Tel. 962 550 388
l'ALCUDIA DE CRESPINS C/.San Vicente 21 Tel. 962 242 930
ONTENIENTE Avda.l'Almaig 40 Tel. 670 321 989

ZAMORA
ZAMORA Centro Comercial la Marina loc.8 Tel. 980 671 331



Dreamcast

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)

Dreamcast

Producto	Precio
DREAMCAST +1 MANDO +DISCO DEMO DISCO DE EXPLORACIÓN	29.900
LLEVATE ESTA MOCHILA CON TU DREAMCAST POR 1.500 pts	
DREAMCAST CONTROLLER	4.990
VISUAL MEMORY	4.990
VIBRATION PAK	3.990
METROPOLIS STREET RACER	8.490
VGA BOX	8.990
SCART CABLE	3.990
CONTROLLER EXTENSION CABLE	1.990
ARCADE STICK	7.990
DREAMCAST KEYBOARD	4.990
HALF-LIFE	7.490
ASTRO PAD	4.490
STARFIRE LIGHTBLASTER	6.490
RACE CONTROLLER	9.900
CONCEPT 4	14.490
TARJETA MEMORIA	2.990
SPACE CHANNEL 5	8.490




Juego	Precio
102 DALMATAS	9.490
24 HORAS LEMANS	7.490
AEROWINGS 2	8.490
DAVE MIRRA BMX	8.490
DEAD OR ALIVE 2	8.490
DINO CRISIS	8.490
EUROPEAN SUPER LEAGUE	7.490
EXTREME SPORTS	8.490
F1 WORLD GRAND PRIX	9.490
FERRARI 355	8.490
GIGAWING	8.490
GTA 2	9.490
HIDDEN & DANGEROUS	9.490
HOUSE OF THE DEAD 2 +PISTOLA	13.490
INT. TRACK & FIELD	7.990
MTV SKATEBOARD	9.490
NIGHTMARE CREATURES II	7.990
POWER STONE	4.490
POWER STONE 2	9.490
RE CODE: VERONICA	9.490
RUSH 2049	8.490
SNO CROSS	8.490
SONIC ADVENTURE	4.990
SOUL CALIBUR	8.490
SPACE RACE	7.490
STAR WARS RACER	9.490
STREET ALPHA 3EX	8.490
SUPER RUNABOUT	8.490
SYDNEY 2000	9.490
TOKYO HIGHWAY CHALL.2	8.490
URBAN CHAOS	9.490
ULTIMATE FIGHTING	8.490
VANISHING POINT	8.490
VIRTUA ATHLETE 2K	8.490
VIRTUA TENNIS	8.490
WWF ROYAL RUMBLE	9.490















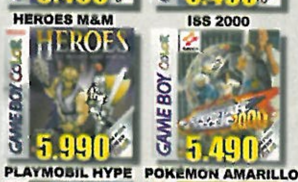

GAME BOY pocket COLOR

GAME BOY COLOR +LUZ Y LUPA 12.990

Juego	Precio
ABEJA MAYA	5.490
ARMY MEN 2	5.990
AUSTIN POWER OH BEHAVE!	5.990
BUFFY	CONSULTAR
BUST A MOVE MILLENIUM	5.490
CARL LEWIS	5.490
CUAC ATTACK	5.490
DAVE MIRRA BMX	5.490
DINOSAUR	5.490
DONKEY KONG COUNTRY	6.490
HEROES M&M	5.990
ISS 2000	5.490
LUCKY LUKE	5.490
PERFECT DARK	6.490
PLAYMOBIL HYPE	5.490
POKEMON AMARILLO	5.990
POKÉMON AZUL	5.990
POKEMON ROJO	5.990
POKEMON PINBALL	5.490
PUCHI CARAT	5.490
QIX ADVENTURE	5.490
SCOOBY-DOO	CONSULTAR
SPIDERMAN	5.990
SUPER MARIO BROS. DELUXE	5.990
SUPERCROSS FREE.	5.490
THE GIFT	5.490
TOMB RAIDER	6.490
TRICK BOARDER	5.490
TWEETY ADVENT.	5.490
VENGANZA MARCIANA	5.490
WARIO LAND 3	5.990
WINNIE POOH	5.490














TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN EL IVA. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO.

NINTENDO64

Producto	Precio
CONSOLA N64 MARIO PAK	19.900
CONSOLA N64 BASICA	14.900
CONSOLA N64 EDICIÓN PIKACHU	19.900

¡llévate ademas con tu Nintendo64 (Mario Pak, Básica o Edición Pikachu) esta mochila por tan solo 1.500pts!




ZELDA MAJORA'S MASK 12.490

¡CONSIGUE ESTA TAZA EXCLUSIVA AL HACER TU RESERVA DE ZELDA MAJORA S MASK EN GAMESHOP!

MARIO TENNIS 9.490




Juego	Precio
BLUES BROTHERS 2000	8.490
DAFFY DUCK DODGERS	9.490
HERCULES	8.490
MARIO PARTY 2	9.490
MICKEY SPEEDWAY	12.490
PERFECT DARK	10.490
POKEMON SNAP	10.490
POKEMON STADIUM	12.490
WORLD DRIVER	9.490
MICHELIN RALLY MASTER	9.490
TOM & JERRY	CONSULTAR
TUROK 3	9.490







ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

PS one™

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)











Producto	Precio
PS ONE+DUAL SHOCK	19.900
PS ONE+DUAL SHOCK+VISION PAD +MEMORY CARD 1Mb	22.490
PS ONE+DUAL SHOCK+ACTION PAD +MEMORY CARD 1Mb	23.490
GAME STATION	5.990
RATÓN SAMURAI PLAYSTATION	1.990
SCREENBEAT SOUNDSTATION	9.990
MEMORY CARD 1Mb NYKO	1.290
MEMORYCARD 4Mb	2.990
MEMORYCARD SONY	2.100
FREESTYLER BOARD	12.990
VOLANTE SPEEDSTER	12.490
McLAREN STEERING WHEEL (DUAL SHOCK INTERACTIVA EN VOLANTE Y PEDALES)	11.990
VOLANTE STRING RAY TURBO	10.990
PISTOLA FALCON (con puntero laser retroceso y pedal)	8.490
P7K LIGHT GUN	4.990
PREDATOR 2	8.990
DUAL SHOCK	4.500
ACTION PAD	2.790

AÑADE ESTA MOCHILA A CUALQUIERA DE LOS TRES PAK DE CONSOLAS PSone POR TAN SOLO 1.500 pts.

























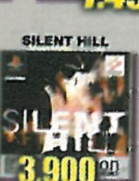

















Juego	Precio
ALIEN RESURRECTION	7.490
CHASE THE EXPRESS	6.490
CRASH BASH	6.490
DIGIMON WORLD	8.490
DINO CRISIS 2	6.490
DINOSAURIO	6.490
DRIVER 2	6.990
FIFA 2001	7.490
LEGEND OF DRAGOON	7.490
PARASITE EVE II	7.490
SPYRO AÑO DEL DRAGON	6.490
TOMB RAIDER CHRONICLES	7.490
TONY HAWK 2	6.990
VANISHING POINT	7.490
007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE	7.490
ATV QUAD POWER	4.490
BATMAN BEYOND	CONSULTAR
BEACH VOLLEYBALL	4.990
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	7.490
CHAOS BREAK	4.490
DAVE MIRRA BMX	7.490
DUCATI WORLD	7.490
EL DORADO	6.490
EL LIBRO DE LA SELVA +FLOOR DANCE CONTROLLER	11.490
ESTO ES FÚBOL 2	6.490
EUROPEAN SUPER LEAGUE	5.490
F1 CHAMP. SEASON 2000	7.490
FORMULA NIPPON	4.990
FREESTYLE MOTOCROSS	7.490
ISS UMBRO	6.990
KOUDELKA	7.490
MADDEN 2001	7.490
MEDAL HONOR UNDER.	7.490
MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES	6.490
MOTO RACER	6.490
MUPPET MONSTER	4.490
NBA LIVE 2001	7.490
NIGHTMARE CREATURES II	6.990
RAYMAN 2	6.490
RC DE GOI	4.990
SNO CROSS	7.490
SPIDERMAN	7.490
SYDNEY 2000	7.490
TENCHU 2	7.490
TOCA WTC	7.490
X-MEN MUTANT ACADEMY	6.490
007 EL MAÑANA	3.990
GTA2	3.990
GRAN TURISMO 2	3.490
LEGACY OF KAIN	4.490
MEDAL OF HONOR	3.990
METAL GEAR SOLID	3.990
SILENT HILL	3.900
SPYRO 2	3.490
TARZÁN	3.490
TONY HAWK	4.490

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 Ó EN EL FAX 967 193 391

GANADORES CONCURSO «VANISHING POINT»



22 GANADORES DE UN JUEGO VANISHING POINT (PSX):

EFREN BATISTA ESPINO	ALICANTE
JOSE A. SANTE VAZQUEZ	ASTURIAS
LUIS BALONGO SANCHEZ	BADAJOZ
ANTONIO ALSINA SERO	BARCELONA
CHRISTIAN GODINO DONAIRE	BARCELONA
CRISTIAN FOLCH IGLESIAS	BARCELONA
JOSE PANDO ORTIZ	BARCELONA
JOSE A. MARISCAL SIERRA	BARCELONA
JOSE A. GOMEZ OCAÑA	CASTELLON
ANGEL ORTIZ RODRIGUEZ	GERONA
JUAN A. PANIZA PEREZ	GRANADA
JOSUE SANCHEZ BARRERO	HUESCA
JAVIER MENDEZ ORDOÑEZ	LA CORUÑA
ROBERTO PLATA TALAVERA	MADRID
ANGEL GOMEZ JURADO	MADRID
RUBEN BAUTISTA MUÑOZ	MADRID
ISABEL REYES ORTIZ	MALAGA
MIKEL GARCIA MERINO	NAVARRA
BERNARDO POUSADA GONZALEZ	PONTEVEDRA
VICTOR BELLO RODRIGUEZ	S/C DE TENERIFE
DANIEL OSORIO GARRIDO	TARRAGONA
DANIEL FRIAS CUARTERO	ZARAGOZA

18 GANADORES DE UN JUEGO VANISHING POINT (DC):

HECTOR BLANCO GONZALEZ	ASTURIAS
JOSE A. BARROSO RUIZ	ASTURIAS
JOSE J. MENDEZ ALVAREZ	ASTURIAS
FERNANDO RUBIO DELGADO	BADAJOZ
FELIX RETAMAR DE LIMA	BADAJOZ
SERGIO MARTINEZ RETAMAR	BADAJOZ
MARC ARAZO CAMPRECIOS	BARCELONA
FRANCISCO ALGARRADA SANCHEZ	GIRONA
FERNANDO GODOY CABA	GRANADA
MIGUEL A. FERNANDEZ MARCOTE	MADRID
FCO. JAVIER FAJARDO CABELLO	MADRID
FCO. JAVIER GONZALEZ PEREZ	MADRID
ANA R. CALLE CALLE	MADRID
ADRIAN MUÑOZ BOUZO	MADRID
JORGE HERNANDO PEREZ	MADRID
JUAN D. MERINO GARRIDO	MALAGA
MANUEL RODRIGUEZ RODRIGUEZ	SEVILLA
VICTOR M. MARTIN TORRES	TOLEDO



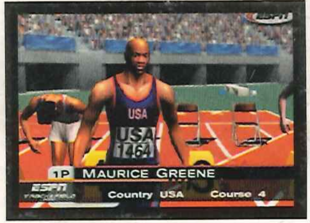
KONAMI®
PlayStation®2


EPHEMERAL FANTASIA


INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER


RED


ESPN NBA 2 NIGHT



ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD

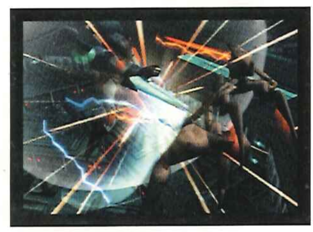

7 BLADES


ESPN WINTER X-GAMES


METALGEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY


GRADIUS III & IV


SHADOW OF MEMORIES


ZONE OF THE ENDERS


SILENT SCOPE

PEQUEÑAS OLAS PROVOCAN GRANDES TORMENTAS



SE AVECINA UNA TORMENTA

KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 902 111 573 Fax: 91 556 28 35